



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Riikka Sohlman

# Antropomorfisen objektin hahmosuunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2018

Tekijä(t) Otsikko	Riikka Sohlman Antropomorfisen objektin hahmosuunnittelu
Sivumäärä Aika	52 sivua 10.5.2018
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Olli Vihma
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia antropomorfisten objektien hahmosuunnittelua. Työssä tarkastellaan, mitkä tekijät vaikuttavat antropomorfisten hahmon suunnitteluun ja miten antropomorfisia hahmoja suunnitellaan.</p> <p>Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsitellään antropomorfisuutta ja sen jakamista eri tasoihin. Näitä tasoja tutkitaan ja selitetään, miksi näitä tasoja hyödynnetään hahmosuunnittelussa. Sen lisäksi käsitellään näiden tasojen esiintymistä eri medioissa, kuten esimerkiksi animaatioissa, ja pyritään vastamaan, miksi eri tason hahmoja esiintyy samaan aikaan valituissa medioissa. Teoriaosuudessa erotellaan ja tutkitaan antropomorfisuuteen liitettäviä piirteitä. Hahmosuunnittelun perusteita avataan ja käsitellään myös teoriaosuudessa.</p> <p>Opinnäytetyön toiminnallisessa osiossa toteutetaan viisi erilaista hahmoa: kolme antropomorfista objektihahmoa, yksi ihmishahmo ja yksi eläinhahmo. Jokaisen hahmon kohdalla tutkitaan ja mietitään, mitä eri piirteitä hahmoille on valittu ja miksi. Tämän lisäksi hahmoja tutkitaan ja vertaillaan toisiinsa.</p> <p>Oppinäytetyön aikana kävi ilmi, että antropomorfisten objektien hahmosuunnittelu ei poikkea tyypillisestä hahmosuunnittelusta. Hyödyntämällä hahmosuunnittelun perusteita ja animaation oppeja, pystytään luomaan jopa samanäköisistä objekteista toisistaan erottuvia hahmoja. Yleinen mielikuva objektin muodosta, materiaalista ja symbolista voivat vaikuttaa objektin hahmosuunnitteluun.</p>	
Avainsanat	Antropomorfismi, hahmosuunnittelu, objekti

Author(s) Title	Riikka Sohlman Character Design of Anthropomorphic Object
Number of Pages Date	52 pages 10 May 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Olli Vihma, Senior Lecturer
<p>The aim of this thesis is to study the character design of anthropomorphic objects. The present thesis investigates which factors influence the design of anthropomorphic characters and how anthropomorphic characters are designed.</p> <p>The theoretical part of this thesis discusses anthropomorphism and diving it to different levels. Research is conducted at these levels and also it is explained why these levels are used in character design. In addition, this thesis discusses the occurrence of these levels in the different media for example in animations, and try to answer why different levels of characters appear at the same time in selected media. In the theoretical part, the features associated with anthropomorphism are distinguished and examined. The basics of character design are also discussed and opened in this thesis.</p> <p>In the functional part of the thesis, five different characters are created: three anthropomorphic characters, one human character and one animal character. Each character will be studied and thought out which different features were chosen for them and why. In addition, these characters are researched and compared to other characters.</p> <p>During the thesis, it became apparent that the character design of anthropomorphic objects does not differ from typical character design. By utilizing the basics of character design and the teachings of animation, it is possible to create even distinctive characters from similar objects. The general image of the object's shape, material, and symbol can influence the character design of the object.</p>	
Keywords	Anthropomorphism, character design, object

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Lyhyesti hahmosuunnittelusta	2
2.1	Mitä on hahmosuunnittelu	2
2.2	Mitä varten hahmosuunnittelua tehdään	6
3	Antropomorfismin määrittely ja jako	8
3.1	Antropomorfismi ja muita termejä	8
3.2	Antropomorfismin jako	12
3.2.1	Antropomorfismin tasot	12
3.2.2	Antropomorfismin asteikko	14
3.2.3	Antropomorfisuuden jaon merkitys	16
4	Antropomorfinen objektihahmon persoonallisuus ja ulkonäkö	17
4.1	Ennen kuin aloitat rakentamaan hahmoa	18
4.1.1	Kohdemedian valitseminen	18
4.1.2	Hahmokategoriat	19
4.1.3	Miten lähestyä, kun objektista suunnitellaan hahmoa	21
4.2	Visuaaliset keinot tuoda persoonallisuus esiin	22
4.2.1	Perusmuodot	22
4.2.2	Ilmeet ja asennot	24
4.2.3	Värit	29
4.2.4	Lavasteet	31
4.2.5	Symbolismi	31
5	Toiminnallinen osio	32
5.1	Mistä aloitin	32
5.2	Tarina	33
5.3	Hahmot	34
5.3.1	Peitto	34
5.3.2	Tyyny	36
5.3.3	Pesukone	37
5.3.4	Noita	39
5.3.5	Kissa	40
6	Yhteenveto	41
	Lähteet	42

## 1 Johdanto

Opinnäytetyössäni käsittelen antropomorfisten hahmojen hahmosuunnittelua. Rajasin aiheeni objekteihin, kuten esineisiin, joista suunnitellaan antropomorfisia hahmoja. Olen jonkin verran tehnyt ihmisten ja eläinten hahmosuunnittelua, joten halusin löytää uuden näkökulman hahmosuunnitteluun.

Tutkimusongelmani ovat: Mistä lähteä liikkeelle, kun suunnitellaan objektista hahmo? Mitä ottaa huomioon, kun luodaan elottomasta objektista hahmo? Mitä ratkaisuja tehdä, jotta objekti olisi elävä, ihmisenkaltainen ja persoonallinen olento. Näihin kysymyksiin pyrin vastaamaan opinnäytetyössäni.

Olen jakanut opinnäytetyöni kahteen osaan: teoriaan ja toiminnalliseen osioon. Luvussa 3 avaan termejä, jotka selittävät antropomorfisuutta tai liittyvät antropomorfisuuteen. Luvussa 4 käsittelen hahmosuunnittelun teorioita ja miten osaa tätä teoriaa voi hyödyntää objektihahmon suunnittelussa. Tarkastelen myös animaation perusteorioita, sillä niistä on hyötyä hahmosuunnittelussa, erityisesti kun mietitään hahmon asentoja ja ilmeitä.

Opinnäytetyön toiminnallisessa osiossa toteutan oman hahmoni hyödyntämällä hahmosuunnittelun ja animaation teorioita sekä muita oppeja, joita olen kohdannut tehdessäni opinnäytetyötäni. Tavoitteenani on selvittää miten objektista toteutetaan elollisen hahmon ja millä ulkonäöllisillä keinoilla objektista tehdään persoonallinen hahmo. Käytän opinnäytetyössäni yhdyssanaa objektihahmo. Tällä viittaa hahmoihin, jotka ovat objekteja.

Valitsin aiheekseni hahmosuunnittelun, koska olen tulevaisuudessa kiinnostunut tekemään hahmosuunnittelua osana työtäni. Hahmosuunnittelu on aina kiinnostanut minua. Pidän hahmosuunnittelussa erityisesti siitä, kun haen tietoa ja mietin yksityiskohtia hahmolle. Päätin keskittyä opinnäytetyössäni antropomorfisiin hahmoihin, koska en tiennyt niiden suunnittelusta paljoa. Toivon että tästä opinnäytetyöstä on hyötyä kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneet luomaan mielenkiintoisia ja persoonallisia hahmoja, erityisesti objekteista.

## 2 Lyhyesti hahmosuunnittelusta

Tässä luvussa käsittelen hahmosuunnittelua. Aiheena se voi olla laaja ja koostua monesta asiasta. Opinnäytetyön takia päätin keskittyä olennaiseen. Sen takia pyrinkin vastamaan kahteen kysymykseen liittyen hahmosuunnitteluun: mitä se on ja mitä varten sitä tehdään?

### 2.1 Mitä on hahmosuunnittelu

Hahmosuunnittelu tulee englanninkielen sanoista *character design*. Hahmosuunnittelu on prosessi, jonka avulla kuvitteellinen hahmo visualisoidaan esimerkiksi piirtämällä hahmo paperille (ks. kuvio 1). Hahmosuunnittelu alkaa hahmon karakterisoinnista, ja sen avulla määritellään hahmolle fyysinen ulkonäkö. (DogWendico 2013.)



Kuvio 1. Hahmosuunnittelun prosessi. Ensimmäisissä kuvissa hahmosta tehdään useampi luonnos, jossa hahmolle määritellään piirteet ja persoonallisuus. Lopullisessa versiossa hahmolla on selkeä ulkonäkö (Disney Wiki 2016; Disney Wiki 2016; Disney Wiki 2015)

Hahmo (engl. character) on henkilö tai muu olemus narratiivisessa tai visuaalisessa kerroksessa. Hahmolla pitää olla persoonallisuus, jotta se täyttäisi hahmon määrittelyn narratiivisessa tai visuaalisessa taideteoksessa. (Wikipedia 2018a.) Persoonallisuus on ajatusten, tunteiden ja käyttäytymisen muodostama kokonaisuus (Wikipedia 2017b.).

Karakterisointi (engl. characterization) eli hahmon luonteen piirteiden ja persoonallisuuden kuvaileminen tai näyttäminen on prosessi, jossa hahmon persoonallisuus paljastetaan tai esitellään eri menetelmillä. Näitä menetelmiä on kaksi: suora ja epäsuora karakterisointi. (ReadWriteThink 2004; Wikipedia 2017c.)

- Suorassa karakterisoinnissa hahmon piirteet ja persoonallisuus kerrotaan ja kuvaillaan suoraan (ReadWriteThink 2004).
- Epäsuorassa karakterisoinnissa hahmon piirteet ja persoonallisuus näkyvät tai paljastuvat siitä, millainen hahmo on tai miten hän käyttäytyy. Epäsuora menetelmä on jaettu viiteen eri keinoon: puhe (engl. speech), ajatukset (engl. thoughts), vaikutus muihin (engl. effects on others), teot (engl. actions) ja ulkonäkö (engl. looks) ovat keinoja, joiden avulla hahmon persoonallisuus paljastetaan. Englanninkielessä näiden sanojen alkukirjaimista muodostuu lyhenne STEAL. (ReadWriteThink 2004.)
  - Puhe: Sanat joita hahmo käyttää voivat kertoa paljon hänestä. Jos hahmo käyttää monimutkaista puhetta, hän voi olla älykäs. Jos hahmo puhuu paljon, niin hän voi olla sosiaalinen tai hermostunut. Myös se kertoo hahmosta jotain, jos hän puhuu vähän tai ei ollenkaan. Silloin hahmo voi olla esimerkiksi ujo tai hiljainen. Lisäksi muita puheen ominaisuuksia ovat aksentti, äänensävy ja puheen nopeus. Näitäkin hyödynnetään hahmon persoonallisuuden esiin tuomisessa. (Changing Minds n.d.)
  - Ajatukset: Hahmon uskomukset, päätökset ja argumentit kertovat hahmon ajattelusta ja siitä, kuinka rationaalinen hahmo on tai ei ole. Kirjoitetuissa tarinoissa, kuten romaaneissa ja sarjakuvissa, on helppo paljastaa hahmon ajatukset. Näytelmissä hahmon monologi kertoo meille hahmon sisäisestä maailmasta. Hahmon tunteet näkyvät hahmon kehonkielestä ja äänensävyästä. Tunteet tulevat esiin vastaukseksi ulkopuolisille ilmiöille. Tunteet kertovat paljon hahmon sisäisestä ajattelusta. (Changing Minds n.d.)

- Vaikutus muihin: Hahmo saattaa käyttäytyä eri tavoin muita hahmoja kohtaan riippuen siitä, millainen suhde hahmolla on muihin ja itseensä. Näin hahmo näyttää empatiansa ja sosiaaliset kykynsä. Myös muiden reaktiot ja mielikuvat hahmosta vaikuttavat häneen. (Changing Minds n.d.)
- Teot: Hahmo tekee asioita sen mukaan, miten hän ajattelee, tuntee ja käyttäytyy toisten seurassa. Teot näyttävät hahmon todellisen luonteen. Ovatko he esimerkiksi valmiita auttamaan muita itsekkyyden vai sympatian takia? Stressi on testi, jolla saamme selville enemmän hahmon todellisesta luonteesta. (Changing Minds n.d.)
- Ulkonäkö: Ensivaikutelma hahmon persoonallisuudesta tulee hahmon ulkonäöstä. Tärkeintä on huomioida, miten hahmo ilmehtii, liikkuu ja pukeutuu. Ulkonäkö saattaa olla myös harhaanjohtavaa. (Changing Minds n.d.)

Suora karakterisointi ei jätä mitään arvailujen varaan. On vaikea saada hahmosta uutta tietoa, koska hahmosta on kerrottu ja kuvailtu tarpeellinen informaatio. Suorassa karakterisoinnissa joutuu mainitsemaan pienetkin tiedot hahmosta, vaikka tarinan kannalta niillä ei ole väliä.

Epäsuorassa karakterisoinnissa voimme näyttää asioita hahmoista nopeasti, huomautta ja ilman että se veisi liikaa aikaa. Voimme päätellä hahmosta esimerkiksi tekojen tai ulkonäön perusteella, millainen persoona hän on. Mielikuvien perusteella voimme tehdä monta oletusta, ja sen takia emme saata tietää, onko yksikään näistä oletuksista totta tai valetta. Epäsuora karakterisointi voi olla harhaanjohtavaa.





Kuvio 2. Dimwit ja Duke hahmojen konseptit (Bioshock Wiki 2014)

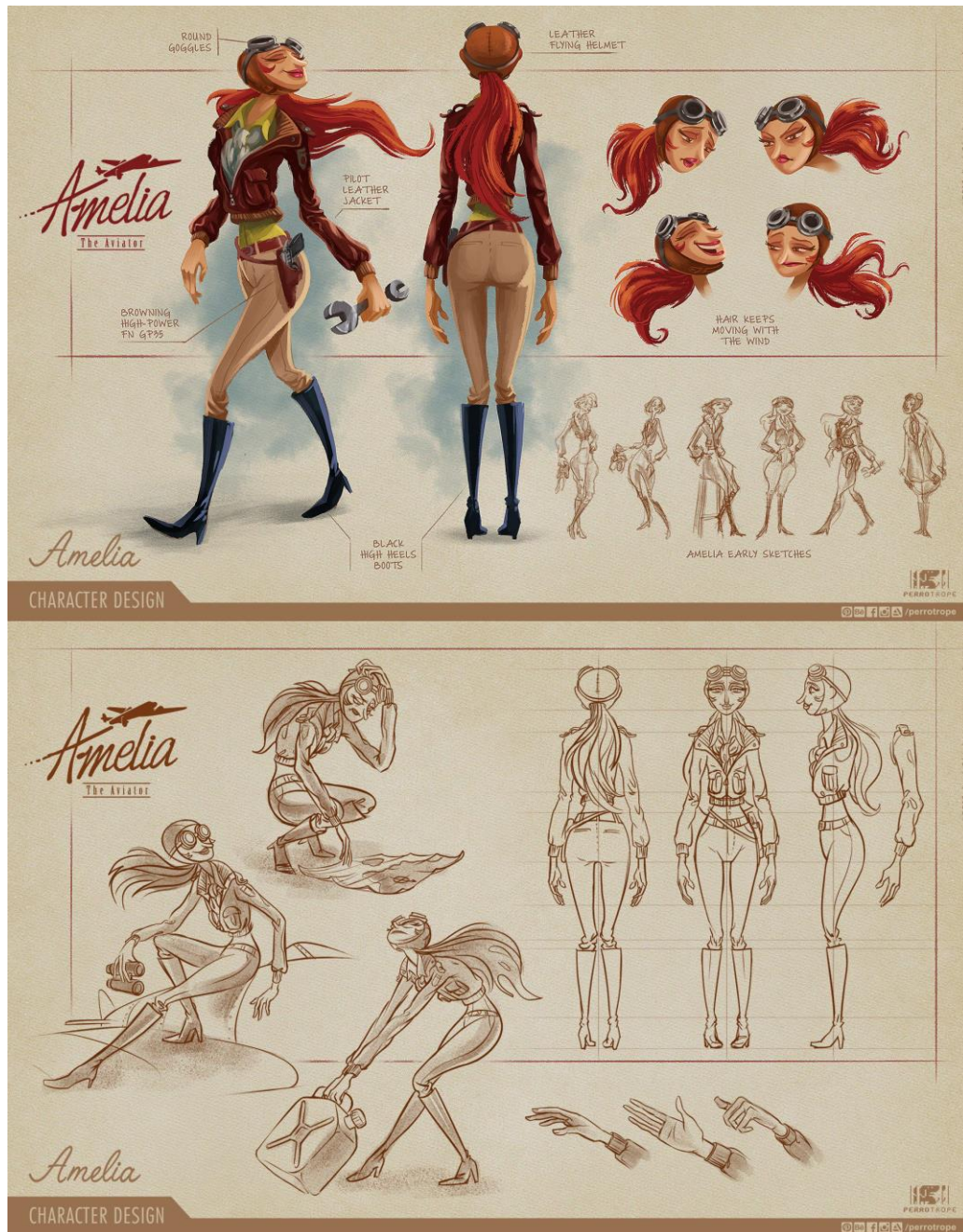
Esimerkiksi kuviossa 2 ovat nukkehahmot Dimwit ja Duken Bioshock Infinite (2013) pelistä. Hahmot esiintyvät laitteissa esittämässä lyhyitä propagandatarinoita. Epäsuora karakterisoinnissa Duken hahmo ulkonäöltään on komea ja siisti. Dimwit on kuvattu laiskan ja sotkuisen näköisenä. Verrattuna Dukeen Dimwitillä on muutamia piirteitä, jotka eivät näytä ”edustavilta”, kuten esimerkiksi huono ryhti ja vinot hampaat. Suora karakterisointi tulee ilmi, kun laitteen kertoja kertoo tarinan, jossa Duke toimii oikealla tavalla, kun taas Dimwit tekee asiat väärin. Tarinan lopuksi kertoja muistuttaa sanomalla katsojalle, että älä ole tollo (”Don’t be a Dimwit”).

Suora karakterisointi sopii paremmin narratiivisiin teoksiin. Visuaalisissa teoksissa monilempia karakterisointeja pystyy käyttämään yhtä lailla, jos kyse on esimerkiksi animaatiosta: hahmo voi näyttää mutta myös kertoa itsestään asioita.

Karakterisoinnin avulla pystymme ymmärtämään hahmoa paremmin. Kun tunnemme ja tiedämme hahmon, on hahmon visualisoiminen helpompaa. Karakterisointi on hahmosuunnittelun kulmakivi.

## 2.2 Mitä varten hahmosuunnittelua tehdään

Kun puhun hahmosuunnittelusta tässä luvussa ja muutenkin tässä opinnäytetyössä, niin tarkoitan nimenomaan visuaalista hahmosuunnittelua. Hahmosuunnittelu terminä on juurtunut animaatio- ja pelialalla tarkoittamaan prosessia, jonka lopputuloksena on hahmoarkki (engl. character sheet), johon hahmon fyysinen ulkonäkö ja persoonallisuus ovat visuaalisesti kuvattu (ks. kuvio 3).



Kuvio 3. Hahmoarkissa näytetään hahmon ruumiinrakenne, ulkonäkö, persoonallisuus ja värit (Jose Sanchez 2017)



Hahmosuunnittelua käyttävät ja tarvitsevat pelit, leffat, sarjakuvat, lelut, mainokset ja yritykset. Hahmosuunnittelu edustaa ja muistuttaa meille tarinoista, personallisuudesta, pelin mekaniikasta tai tuotteesta. (Eggleston 2015.) Hahmosuunnittelusta on tullut itsenäinen toimiala vuosisadan aikana, koska vuosien aikana eri mediat ovat kehittyneet ja alkaneet vaatia luovampaa ja ainutlaatuisempaa hahmosuunnittelua, jotta hahmot jäisivät katsojan mieleen. (Su ja Zhao 2011, 17.)



Kuvio 4. Mario on Nintendon pelihahmo, maskotti ja logo (Nintendo World Report 2014)

Hyvästä hahmosuunnittelusta meitä muistuttaa esimerkiksi Mario (ks. kuvio 4). Mario on samaan aikaan Nintendo -yhtiön pelihahmo ja maskotti. Mario esiintyi ensimmäisen kerran 1980-luvun alussa julkaistussa Donkey Kong -pelissä. Sen jälkeen Mario on pysynyt miltei samana yli 200 eri pelissä. Mariosta on tullut pelimaailman ikoni. (Soteriou 2012.) Marion hahmosuunnittelu on hyvin yksinkertainen ja koruton. Marion perusteellinen keskinkertaisuus tekee hahmosta samaistuttavan, ja siksi Mariota on helppo soveltaa mihin tahansa konseptiin. (The Atlantic 2015.) Siksi varmaan Mario on ollut yli 200 pelissä jo 35 vuotta ja näin ansainnut paikkansa Nintendon maskottina. Mario edustaa Nintendoja ja pelimaailmaa, ja siksi Mario on yhtä aikaa hahmona ja maskottina tärkeä Nintendolle.

Eggleston (2015) puhuu artikkelissaan hahmosuunnittelun tärkeydestä ja mainitsee, että hahmosuunnittelu ei myy meille vain ideoita, vaan hahmot ovat myös tunteiden ja persoonallisuuksien ilmentymiä. Kun hahmo on hyvin suunniteltu, emme näe keinoitekoista kuorta vaan henkilön. Pixar (n.d.) kannattaa myös tätä ajatusta opettamalla, että hahmosuunnittelun ensisijainen tavoite on hahmon yhteys yleisöön. Jotta yhteys saadaan luotua, hahmon suunnittelussa keskitytään hahmon ihmismäisiin piirteisiin ja siihen, miten ne tuodaan esille.

### 3 Antropomorfismin määrittely ja jako

Tässä luvussa avaan aluksi muutamia termejä, kuten antropomorfinen ja animistinen, jotka kuvaavat tai selittävät ihmismäisiä olentoja tai kokonaisuuksia. Sen lisäksi käsittelem antropomorfisuuden jakoa ja sen merkitystä.

#### 3.1 Antropomorfismi ja muita termejä

##### **Antropomorfismi ja antropomorfinen**

Antropomorfismilla eli ihmisenkaltaistamisella määritellään ihmisen/ihmismäisiä tunto-merkkejä ja ihmismäistä käyttäytymistä muilla olennoilla ja kokonaisuuksilla kuin ihmisillä. Näille olennoille ja kokonaisuuksille, kuten eläimille, objekteille, luonnolle yms., voidaan liittää ihmisten tai ihmismäisiä piirteitä, kuten tunteita tai aikomuksia. (Urquiza-Haaz ja Kotrschal 2015; Wikipedia 2018d.) Termi antropomorfinen tarkoittaa ihmisenkaltaisen (Wiktionary 2017a). Esimerkiksi Salama McQueen on antropomorfinen hahmo Pixarin elokuvasta Autot (ks. kuvio 5).

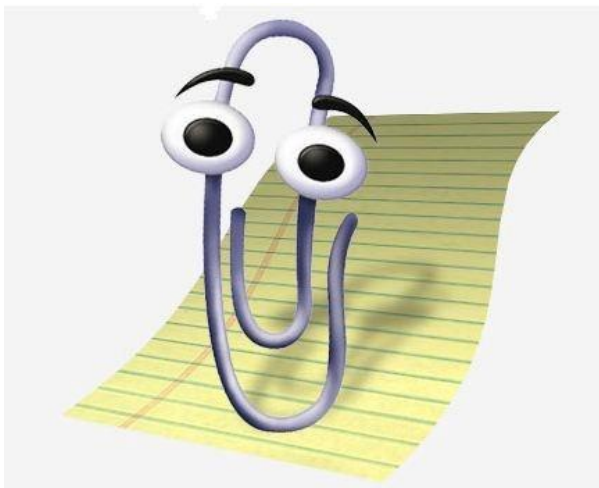


Kuvio 5. Silmät ja suu tekee Salama McQueenista antropomorfisen auton (Wikipedia 2017)

### Animismi ja animistinen

Jean Piaget'n mukaan animismi on usko, että elottomilla objekteilla tunteita, aikomuksia ja ihmisten kaltaisia piirteitä. Henkilöllä, joka uskoo animismiin, on taipumusta pitää esineitä elävinä ja jopa ihmisen kaltaisina. (McLeod 2009.) Animistinen tarkoittaa animismin mukainen (Wiktionary 2017b). Esimerkiksi animistinen hahmo on vaikka objekti, jolla on vähintään yksi ihmisen ominaisuuksista.

Animismi-termi liitetään vahvasti uskontoon ja psykologiaan, mutta mielestäni sitä voi hyödyntää hahmosuunnittelussa kuvailemassa hahmoa. Modh Tua, Wills ja Ranchhod (2015) käyttävät termiä animistinen artikkelissaan, jossa he kirjoittavat persoonallisuuden ja antropomorfisuuden hyödyntämisestä käyttöliittymässä. Mitä enemmän käyttöliittymä on ihmisen kaltainen, sitä enemmän se on antropomorfinen. Ja mitä vähemmän käyttöliittymä on ihmisenkaltainen, sitä enemmän se on animistinen. Esimerkiksi Clippit on animistinen hahmo, joka toimii Microsoftin Wordin käyttöliittymässä (ks. kuvio 6).



Kuvio 6. Clippit auttoi käyttäjiä käyttämään Microsoft Wordia (Medium 2017)

### Zoomorfismi ja zoomorfinen

Zoomorfismi eli eläimen kaltaistaminen on sitä kun muille kuin eläimille, kuten ihmisille ja esineille, annetaan eläinten kaltaisia ominaisuuksia. Näitä ominaisuuksia ovat muun muassa käyttäytyminen ja ulkomuoto. (Wikipedia 2018e.) Zoomorfinen tarkoittaa, että ihminen, objekti tai olento on eläimen kaltainen, riippuen siitä mikä ja minkä eläimen piirre heillä on (Wiktionary 2017c). Esimerkiksi sarjakuvassa Vikurit kuriin Matami Mimmin luudat käyttäytyvät kuin villihevoset, koska ne ovat nuoria ja ne ovat juuri sadonkorjattu luutapuusta (ks. kuvio 7).



Kuvio 7. Matami Mimmin luutia koulutetaan rodeoratsastuksen avulla (Aku Ankka 37/2005)

### Personifikaatio

Personifikaatio tarkoittaa, että abstrakteille ideoille annetaan ihmisen piirteitä, kuten ihmellisyys tai fyysinen ihmisen muoto. Näitä abstrakteja ideoita ovat esimerkiksi kansakunnat, tunteet ja luonnonvoimat. (Tieteen termipankki 2018.) Esimerkiksi kuviossa 8 kuolema on kuvattu luurankona.

Antropomorfismi ja personifikaatio ovat termeinä hyvin samankaltaisia. Molemmissa tuodaan ajatus ihmispiirteiden antamista jollekin joka ei ole ihminen. (Maddox 2015.) Personifikaatiota käytetään tyypillisesti kirjallisuudessa, kuten esimerkiksi runoudessa (Tieteen termipankki 2018). Antropomorfismi sopii parhaiten yleiseen kontekstiin (Maddox 2015).





Kuvio 8. Kuolema personifioidaan luurankona (Wikimedia 2010)

### Humanoidi

Humanoidi on jotain, joka muistuttaa ulkonäöltään ihmistä, mutta ei ole ihminen. Termiä käytetään olennoista, joilla on selvästi jokin ihmisen ominaispiirre. Näitä piirteitä ovat muun muassa vastakkaiset etusuuntaiset korvat, peukalot, kaksi silmää sekä kyky kävellä kantapäillä ja pystyasennossa. (Wikipedia 2018g.) Kuviossa 9 Disneyn Zootropolis elokuvan hahmot ovat kaikki humanoidieläimiä.



Kuvio 9. Kännykkää olisi huomattavasti vaikeampi käyttää, jos Zootopoliksen asukkailla ei olisi käsiä (Zootopia Wiki 2016)

## Androidi, kyborgi & robotti

Androidi, kyborgi ja robotti ovat termejä, joita käytetään kokonaisuuksista jotka muodostuvat kokonaan tai osittain koneista sekä muistuttavat ulkonäöltään ihmistä (ks. kuvio 10). Androidi on robotti, joka muistuttaa hyvin paljolti ihmistä, mutta on silti kone. Kyborgi on organismi, joka on osa orgaanista ja osa konetta. Kyborgi voi olla ihminen tai eläin, mutta androidi ei voi olla eläin. (Joan 2011.) Robotti on kokonaan kone. Robottia, joka muistuttaa ulkonäöltään ihmistä, kutsutaan humanoidirobotiksi. (Wikipedia 2018g.)



Kuvio 10. Vasemmalla on androidi Ever-2. Keskellä on maailman ensimmäinen kyborgi Neil Harbisson, jonka päähän on kiinnitetty antenni. Oikealla on humanoidirobotti iCub (Korea Institute of Industrial Technology 2006; Neil Harbisson 2013; Wikimedia 2009)

## 3.2 Antropomorfismin jako

### 3.2.1 Antropomorfismin tasot

Antropomorfismi voidaan jakaa tasoihin. Jokaisessa tasossa antropomorfinen hahmo määritellään sen mukaan, kuinka paljon eri ihmisen ominaisuuksia hahmolla on. On myös tärkeää huomata, miten nämä ominaisuudet esiintyvät tai näkyvät hahmossa.

Pete Emslie (2007), joka on ollut Disneyllä töissä hahmosuunnittelijana, on jakanut antropomorfisuuden tasoihin. Hän painottaa tasojen merkitystä, koska se helpottaa antropomorfisten hahmojen suunnittelua sopivaan kontekstiin. Hän on jakanut antropomorfisuuden neljään tasoon, mutta huomauttaa, että tasoja voi olla myös enemmän.



## 4 Degrees of Anthropomorphism

- 1) - Physical behavior is animal-like but may exhibit human expressions and emotions.
- Four-legged animals remain on all fours and move as they would naturally.
  - Communication is limited to animal sounds; No verbal communication is possible.



- 2) - Animals talk among themselves but remain distinctly animal-like to humans.
- Four-legged animals remain on all fours.
  - The audience has entered their secret world that is off limits to the human characters in the film.

- 3) - Animals talk and walk upright on two legs.
- They may wear clothes and carry props.
  - They retain their approximate scale relative to humans and to other animals.
  - They are animals as human "types" but will still retain some behavioral traits of the animal.
  - Verbal communication with humans is likely.



- 4) - Totally humanized behaviour.
- They are only marginally still animals in physical appearance.
  - Their relative scale to each other and to humans may defy logic!
  - They are metaphors for human "types" and exist comfortably within the human world.
  - This type of character must be drawn in a broad cartoon style to work well.

©Emslie 1997

Kuvio 11. Emslien määrittelemät tasot. (Emslie 1997)

Kuviossa 11 Emslie määrittelee neljä antropomorfisuuden tasoa. Hän listasi jokaiseen vaiheeseen nyrkkisääntöjä, jotka määrittelevät ja erottavat nämä neljä vaihetta toisistaan. Ensimmäisen tasossa hahmo muistuttaa enemmän eläintä ja neljännessä tasossa hahmo muistuttaa enemmän ihmistä. Emslie (2007) mainitsee blogitekstinsä kommentteissa, että kuvan jonka hän laatinut antropomorfisuuden tasoista, on vain hänen tapansa jakaa antropomorfiset hahmot neljään päätasoon. Hän ymmärtää että poikkeuksia

on myös hänen ”mielivaltaisessa” jaossa. Siksi hän on esittänyt neljä tasoa lähtökohtana hahmojen suunnittelulle ja kehittämiselle.





### 3.2.2 Antropomorfismin asteikko

Annie Sharpe (2015), joka Emslien tavoin mietti antropomorfisuuden jakamista eri tasoihin, tutki useampia eläinhahmoja eri animaatioelokuvista siinä toivossa, että jonkinlainen kaava olisi todettavissa. Hän halusi myös ymmärtää miksi ja miten nämä hahmot eroavat toisistaan.

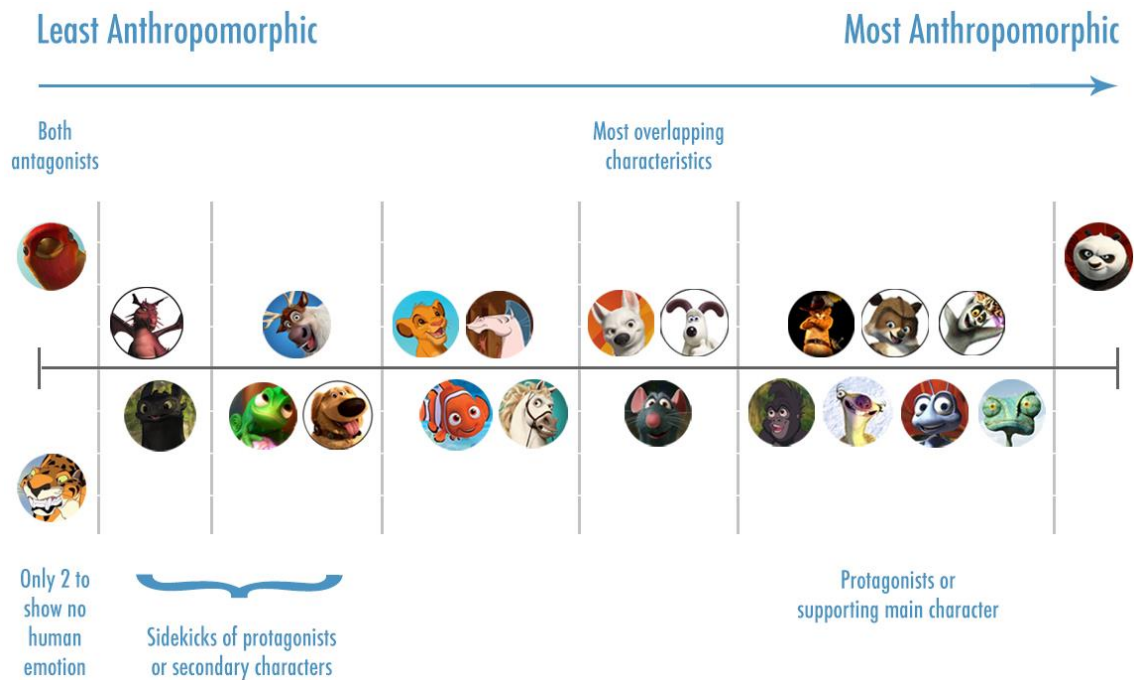
## ANTHROPOMORPHIC

Humanised movement (walk cycle / gestures)	Speaking	Humanised Physical Facial Attributes
		
Wears Clothes (some or all of the time)		Displays Human Emotion
		

## ANIMALISTIC

Creature True Movement (walk cycle / gestures)	Non-Speaking	Truer Physical Facial Attributes
		
No Clothes	In Presence of Humans	No Human Emotion
	 Silent 	

Kuvio 12. Hahmot ovat jaettu yhteen tai useampaa kategoriaan (Sharpe 2015)



Kuvio 13. Hahmot ovat laitettu janalle sen mukaan kuinka paljon ne muistuttavat ihmistä (Sharpe 2015)

Kuviossa 12 Sharpe on jakanut piirteet kahteen kategoriaan riippuen siitä onko piirre ominainen ihmiselle vai eläimelle. Sen jälkeen hän lajitteli 22 hahmoa joko yhteen tai useampaan piirteeseen sen perusteella miten piirteet esiintyivät hahmoissa. Lopulta kuviossa 13 hän "pisteytti" ja järjesti hahmot janalle sen mukaan, kuinka paljon hahmo muistutti ihmistä niiden piirteiden perusteella, jotka Sharpe oli valinnut. Sharpe (2015) onnistui mielestään luomaan asteikon tasoista, mutta mainitsee, että myös tasojen sisällä saattaa olla paljon eroavaisuuksia. Hän mielestään tärkeämpää on ymmärtää miten, milloin ja miksi eri antropomorfisten hahmojen tasot vaihtelevat, jopa animaation sisällä.

### 3.2.3 Antropomorfisuuden jaon merkitys

Emslie (2007) on tehnyt neljä selkeä tasoa. Hän määritteli jokaiselle tasolle nyrkkisäännöt. Hän yritti helpottaa antropomorfisten hahmojen suunnittelua ja ymmärtämistä tällä yksinkertaisella jaolla. Sharpe (2015) tutki useita hahmoja ja sen perusteella teki päätelmänsä antropomorfisuuden tasoista. Sharpe arvioi hahmoja valitsemiensa piirteiden avulla ja siksi ei määritellyt nyrkkisääntöjä jokaiselle tasolle.



Vaikka molemmilla oli eri keinot todeta ja määritellä nämä tasot, molempien tavoite on kuitenkin ymmärtää ja saada muut ymmärtämään antropomorfisuuden eri tasoja ja merkitystä. Sharpe (2015) toteaa, että eritasoisten hahmojen tarkoitus on saada yhteys meihin katsojiin, joko personallisuuden, huumorin tai tunteiden kautta. Sen takia samassa animaatiossa voi esiintyä useampi eritason hahmo välittämässä meille eri asioita.



Kuvio 14. Molemmissa kuvissa on joukko erilaisia leluja. (The Story Department 2010; Pop Poppa 2014)

Toy Story (1995) on hyvä esimerkki animaatioelokuvasta, jossa esiintyy eritasoisia antropomorfisia hahmoja. Kuviossa 14 vasemmalla puolella on Andyn lelut ja vasemmalla puolella on Sidin lelut. Vaikka kaikki lelut ovat antropomorfisia, niin ne käyttäytyvät ja liikkuvat eri tavoin riippuen lelun ulkomuodosta, kenen leluja ne ovat ja siitä kuinka niillä leikitään. Andyn lelut puhuvat, ovat aktiivisia sekä persoonallisia hahmoja. Sidin lelut eivät puhu eivätkä käyttäydy samalla tavalla kuin muut elokuvan lelut. Elokuvassa Andyn lelut sheriffinukke Woody ja astronauttitoimintahahmo Buzz Lightyear käyttävät Sidin leluista nimitystä kannibaalit ”alkukantaisen” käyttäytymisen ja vähäisen puheen tai puhekyvyttömyyden takia. Myöhemmin Woody huomaa, että Sidin lelut eivät ole kannibaaleja, vaan leluja, joita Sid on kohdellut huonosti.

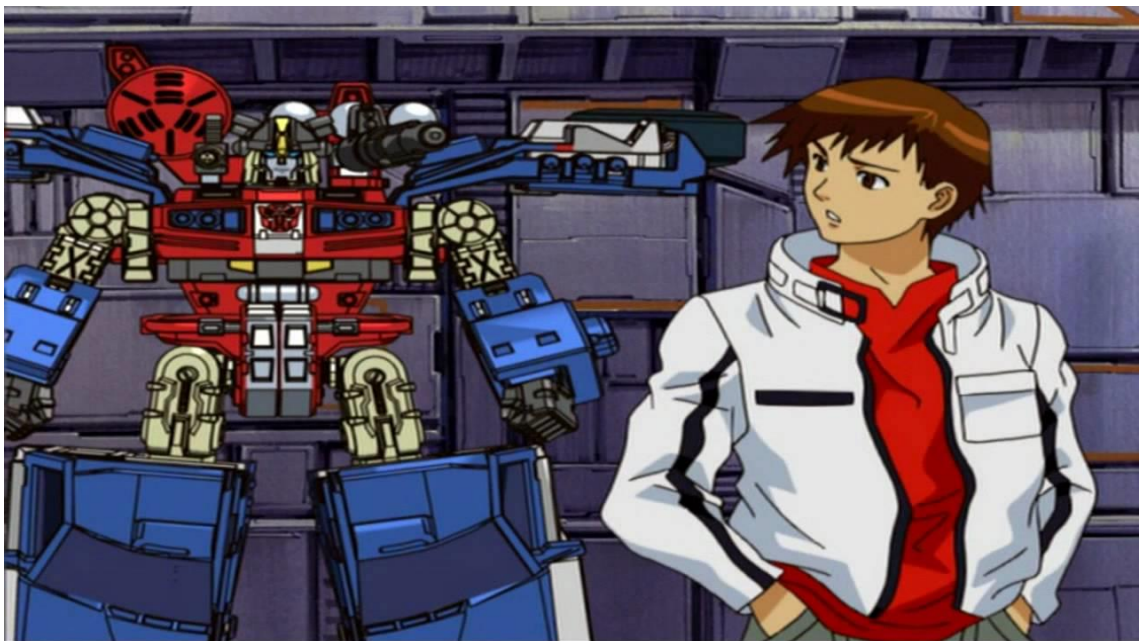
#### 4 Antropomorfinen objektihahmon persoonallisuus ja ulkonäkö

Tässä luvussa käyn läpi visuaalisia keinoja, joita voi hyödyntää, kun rakennetaan ja suunnitellaan antropomorfiselle objektihahmolle persoonallisuus ja ulkonäkö. Keskityn tuomaan personallisuutta esiin epäsuoran karakterisoinnin kahdella menetelmällä: teot ja ulkonäkö (ks. luku 2.2). Aluksi käsittelen sitä, että mitä tarvitsee miettiä, kun aloitetaan suunnittelemaan objektihahmoa. Lopuksi avaan ja käsittelen visuaalisten keinojen hyödyntämistä objektin hahmosuunnittelussa.

#### 4.1 Ennen kuin aloitat rakentamaan hahmoa

##### 4.1.1 Kohdemedian valitseminen

Hahmosuunnittelun aluksi kannattaa miettiä mihin mediaan hahmo luodaan tai missä mediassa hahmo esiintyy. Medialla tarkoitan mainoksia, pelejä, animaatioita ja sarjakuvia yms. Median valitseminen saattaa rajoittaa hahmon suunnittelua, mutta kun rajausta tehdään alkuvaiheessa, se voi helpottaa hahmosuunnittelua. Hahmon voi suunnitella harjoitetuksi tai omaksi iloksi, mutta jos haluaa hahmon esiintyvän valitussa mediassa Tillman (2011,5) neuvoo antamaan hahmolle taustatarinan. Kun hahmolla on taustatarina, hahmoa ei tarvitse muuttaa suunnittelun aikana paljoa, koska hahmon tarina luo pohjan hahmon persoonallisuudelle ja ulkonäölle. Tämä riippuu mielestäni kuitenkin mediasta, esimerkiksi 30 sekunnin mainoksessa esiintyvä hahmo ei välttämättä tarvitse taustatarinaa.



Kuvio 15. Kuvakaappaus Transformer: Energon animaatiisarjasta. Sarjassa ihmiset ja ympäristöt ovat toteutettu 2D-animaatiolla. Monimutkaisilta näyttävät robotit ovat toteutettu 3D-animaatiolla, koska niiden 2D-animointi veisi paljon aikaa. Tekemällä 3D-mallit roboteista sarjan tekijät ovat säästäneet aikaa (Youtube 2010)

Hahmosuunnittelun työmäärä ja aika riippuu usein siitä suunnitellaanko hahmoa liikkuvaan vai liikkumattomaan kuvaan sekä kuinka moniulotteisen ja monivivahteisen hahmon haluaa luoda. Jos esimerkiksi hahmo luodaan liikkuvaan kuvaan, joka usein tarkoittaa

taa hahmon animointia, on helpompaa jos hahmo näyttää pelkistetyltä ja yksinkertaiselta. Tämä kuitenkin riippuu mediasta ja kuinka monimutkaista hahmoa jaksaa animoida sovitussa aikataulussa (ks. kuvio 15).



Kuvio 16. Nenäsumutepurkin on samalla hahmo ja tuote, joka esittelee tuotteen käyttöä antaen positiivisen kuvan tuotteesta. Silmälasit ja lääkärintakki lavasteina viittaavat lääkäriin. Lavasteiden tarkoitus on antaa luotettavamman kuvan tuotteesta (Youtube 2013)

Media määrittelee usein hahmon tarkoituksen. Peleissä päähahmo on suunniteltu niin, että hänen päämäärästä tulee myös usein pelaajan päämäärä, jos pelaaja haluaa voittaa pelin. Pelaaja saattaa samaistua ohjattavan hahmon kanssa, jos hahmon päämäärät ja arvot kohtaavat pelaajan kanssa. Mainoksissa hahmon täytyy myydä tuotetta tai hahmo itsessään on tuote. Hahmo usein antaa tuotteesta positiivisen mielikuvan esittämällä tuotetta tai tuote vaikuttaa hahmon positiivisesti tai negatiivisesti antaen positiivisen kuvan tuotteesta (ks. kuvio 16). Animaatioissa hahmon tarkoitus on saada yhteys katsojaan (ks. luku 2.2 ja 3.2.3).

#### 4.1.2 Hahmokatgoriat

Hahmosuunnittelussa hahmot jaetaan tyylieltään kategorioihin tai Tom Bancroftin (2006, 18) mukaan hahmohierarkioihin. Hahmot jaetaan kategorioihin sen mukaan, kuinka ne jakavat samankaltaisia piirteitä, esimerkiksi kuinka realistisen tai pelkistetyn näköinen hahmo on. Eri kategorioiden välillä on eroja ja tyylieltään eri kategorioiden hahmoilla on vaihtelevia ja jopa vastakkaisia piirteitä (ks. kuvio 17). Näiden kategorioiden tarkoitus on

auttaa ymmärtämään hahmoja sekä määrittelemään missä mediassa valitun kategorian hahmot usein esiintyvät. (Su ja Zhao 2011, 18.) Hahmot jaetaan viiteen eri kategoriaan:



Kuvio 17. Hahmokatgoriat. (Sanrio Wiki 2017; Garfield n.d; Cats Don't Dance Wiki 2010; Disney Wiki 2014; Shrek Wiki 2015)

- Logomainen (engl. logo-style): Käytetään myös termiä ikoninen. Logomaiset hahmot ovat pelkistetyt ja yksinkertaisen näköisiä. Logomaiset hahmot sopivat logoiksi ja maskoteiksi. (Su ja Zhao 2011, 19; Bancroft 2006, 18.)
- Yksinkertainen (engl. simple-style): Yksinkertaiset hahmot ovat selkeän ja yksinkertaisen näköisiä, mutta vaativat hieman enemmän yksityiskohtia kuin logomaiset hahmot. Yksinkertaiset hahmot sopivat esimerkiksi painettuihin medioihin, kuten sarjakuviiin ja lehtiin. (Su Zhao 2011, 19; Bancroft 2006, 18.)
- Tavallinen (engl. ordinary-style): On kategoria, johon lajitellaan useimmat animaatio- tai sarjakuvahahmot. Tämän kategorian hahmot ovat elävöidymiä ja ilmehtivimpiä. Tavalliset hahmot sopivat animaatioihin ja sarjakuviiin, joissa korostetaan huumoria ja liioittelua. (Su ja Zhao 2011, 19.)
- Monimutkainen (engl. complicated-style): Monimutkaiset hahmot ovat lähes realistisen näköisiä, mutta saattavat ilmehtiä ja elehtiä liioittelevasti ja piirrosmaisesti. Monimutkaisia hahmoja käytetään animaatioissa, joissa hahmon tarkoitus on vakuuttaa yleisö. (Su ja Zhao 2011, 19.)
- Realistinen (engl. realistic-style): Realistiset hahmot näyttävät ja tuntuvat todennäköisiltä. Realististen hahmot vakuuttavat ja hämmästyttävät yleisön todellisuuden tunteella. Realistiset hahmot sopivat elokuvaan ja videopeliin. (Su ja Zhao 2011, 19; Bancroft 2006, 20.)



Hahmohierarkia ja antropomorfismin tasot (ks. luku 3) eivät ole sama asia. Hahmo hierarkia määrittelee ja jakaa hahmot kategorioihin tyylin mukaan. Antropomorfismin tasot määrittelevät ja jakavat hahmot kategorioihin hahmon ihmismäisen käyttäytymisen ja ulkonäön mukaan.

#### 4.1.3 Miten lähestyä, kun objektista suunnitellaan hahmoa

Kun objektista ryhdytään suunnittelemaan hahmoa, haasteena on että miten hahmosta luodaan jotain sellaista, joka vakuuttaa yleisön. Objektihahmon suunnittelu vaatii enemmän, kuin kasvojen liimaamista hahmoihin. (Su ja Zhao 2011, 145; Beiman 2017; 90.) Su ja Zhao ovat vastaukseksi kuvailleet viisi erilaista lähestymistapaa, joiden avulla personifioidaan objektihahmo (ks. kuvio 18).



Kuvio 18. Lähestymistapojen perusteella Su ja Zhaon (2011, 145–146) luomat hahmot

- Lisääminen (engl. additive approach): Tässä lähestymistavassa objektihahmoon lisätään piirteitä, kuten kasvot, kädet ja/tai jalat. Objektia tai objektin jotain osaa käytetään hahmon päänä tai kehona. (Su ja Zhao 2011, 145.)
- Lainaaminen (engl. borrowing approach): Tässä lähestymistavassa hyödynnetään joitakin tai kaikkia objektin osia hahmosuunnittelussa. Jotkut objektin osat voidaan muuttaa kasvoiksi tai jaloiksi ja käsiksi. Venyvän objektin muotoon voidaan yhdistää ihmisen kehon muoto. (Su ja Zhao 2011, 145–146.)
- Liittäminen (engl. association approach): Tässä lähestymistavassa hahmo on jotain, jota ei voi koskettaa. Siksi hahmoon pitää liittää piirteitä esimerkiksi materiaita, viittauksia tai symbolia jotka edustavat ajatusta, tunnetta, tuotetta tai yri- tystä. (Su ja Zhao 2011, 146.)

- Hybridisaatio (engl. hybridization approach): Tässä lähestymistavassa hahmo säilyttää alkuperäisen ja luontaisen muotonsa, mutta samalla esittelee ainutlaatuisia persoonallisuutta tai tunnistettavaa tyyliä (Su ja Zhao 2011, 146).
- Innovatiivinen (engl. innovation approach): Tässä lähestymistavassa hahmo täytyy olla erottuva sekä alkuperäisen ja kekseliään näköinen. Hahmo on keksityn ja epätodellisen näköinen eikä edustaa mitään olevassa olevaa materiaa, viittausta tai symbolia. (Su ja Zhao 2011, 146.)

## 4.2 Visuaaliset keinot tuoda persoonallisuus esiin

### 4.2.1 Perusmuodot

Kaikki asiat, esineet ja ihmiset ympärillämme muodostuvat muodosta. Jotkin asiat ovat yksinkertaisen muotoisia ja toiset asiat ovat monimutkaisen muotoisia. Kaikki muodot voidaan hajottaa kuitenkin kolmeen perusmuotoon: ympyrä, neliö ja kolmio. Nämä perusmuodot ovat vuosisatojen aikana saaneet positiivisia ja negatiivisia symbolisia merkityksiä. (Beiman 2017, 82.)



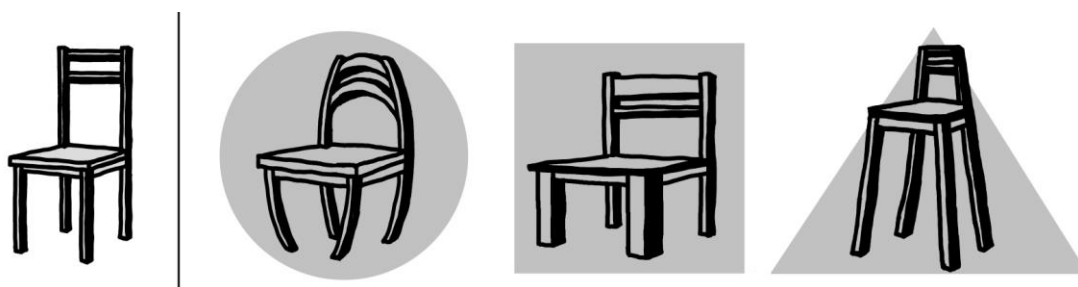
Kuvio 19. Muodot helpottavat hahmottamaan hahmon persoonallisuutta (Harriet Wilson 2015)

Ympyrä symboloi täydellisyyttä, leikkisyyttä, lohdullista, yhtenäisyyttä, suojaa ja lapsekasta (Tillman 2011, 72). Ympyränmuotoa käytetään houkuttelemaan ja nostamaan esiin hahmon hyviä piirteitä. Ympyränmuotoiset hahmot ovat ystävällisiä, söpöjä ja vaarattomia. (Bancroft 2006, 33.) Ympyränmuotoiset hahmot voivat olla myös vaisuja ja naiiveja (Beiman 2017, 83).

Neliö symboloi vakautta, luottamusta, rehellisyyttä, järjestystä, turvallisuutta, tasa-arvoa ja maskuliinisuutta (Tillman 2011, 68). Neliönmuotoiset hahmot ovat luotettavia, tukevia ja raskaita. Tyypillisesti supersankarihahmot ovat neliönmuotoisia. (Bancroft 2006, 34.) Neliönmuotoiset hahmot voivat olla myös anteeksiantamattomia ja taipumattomia (Beiman 2017, 83).

Kolmio symboloi toimintaa, aggressiota, energiaa, viekkautta, konfliktia ja jännitystä (Tillman 2011, 71). Kolmionmuotoiset hahmot ovat usein synkkiä ja ovelia, mutta aktiivisia ja saavat jotain aikaan. Kolmionmuotoiset hahmot ovat tyypillisesti pahoja tyyppisiä ja konnia, mutta sankaritkin voivat olla kolmionmuotoisia. (Bancroft 2006, 34; Beiman 2017, 82.)

Nämä perusmuodot auttavat visualisoimaan hahmoa paremmin sekä näyttämään ja kuvailemaan selkeämmin hahmon persoonallisuutta (ks. kuvio 19). Perusmuodot toimivat visuaalisena lähtökohtana hahmon piirteille ja asenteille. (Bancroft 2006, 32.)



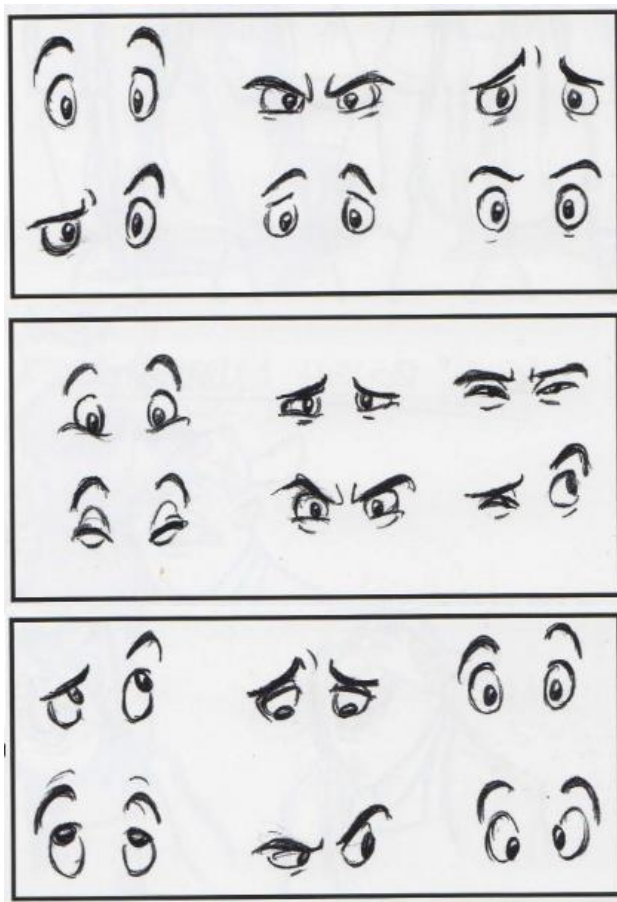
Kuvio 20. Tuoli rakentuu selkänojasta, penkistä ja vähintään yhdestä jalasta. Periaate kaikissa tuoleissa on sama, vaikka ne näyttävät erilaisilta. (Riikka Sohlman 2018)

Kun objektista suunnitellaan hahmoa, objektilla usein on jo valmiina muoto. Yleinen käsitys tai mielikuva objektista myös määräävät objektin muodon. Objektin muotoja voidaan korostaa enemmän, jotta objektihahmo näyttää mielenkiintoiselta ja persoonalliselta. Se myös tekee objektista mielenkiintoisen, kun lisätään muotoja tai yhdistetään eri muotoja toisiinsa. Hyödyntämällä näitä perusmuotoja objektista tulee persoonallisempi

(ks. kuvio 20). Samankaltaiset ja -näköiset hahmot erotetaan myös toisistaan, kun hyödynnetään ja korostetaan perusmuotoja hahmon ulkonäössä (Beiman 2017, 95).

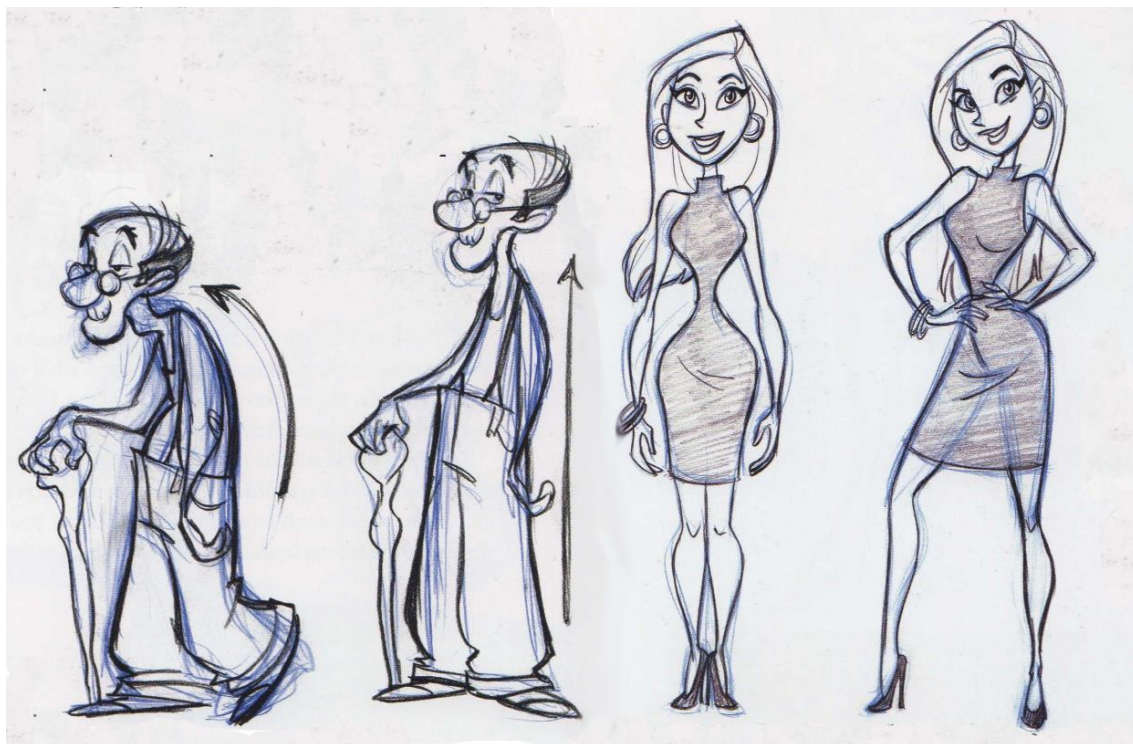
#### 4.2.2 Ilmeet ja asennot

Persoonallisuus näkyy hahmoissa, kun hahmo näyttää tunteensa kasvojen ja kehon avulla. Kasvot ja kehot voivat toimia yhdessä, mutta myös erikseen kun esitellään hahmon persoonallisuutta. Jos käytetään ilmeitä ja eleitä samaan aikaan ilmaisemaan jotain, keho ja kasvot eivät saa esittää ristiriitaisia tunteita, vaan hahmon koko olemuksen täytyy ilmaista samaa tunnetta tai tekoa (Johnston ja Thomas 1981, 443). Hahmon emotionaalinen tila pitää esittää selkeästi. Hahmon tunteet ja teot voidaan esittää pienellä liikkeellä, mutta joskus saatetaan tarvita suurempia liikkeitä tai eleitä. (Johnston ja Thomas 1981, 507.) Hahmon on ylläpidettävä illuusio katsekontaktista yleisön kanssa, kun hahmo esiintyy. Hahmon ilmeet kertovat ajatuksista, tunteista ja reaktioista, kun taas keho ja käyttäytyminen erottavat hahmon muista hahmoista. (Wells 1998, 129.)



Kuvio 21. Kaikki silmän kolme osaa (kulmakarvat, alaluomi ja pupilli) toimivat yhdessä (Tom Bancroft 2006)

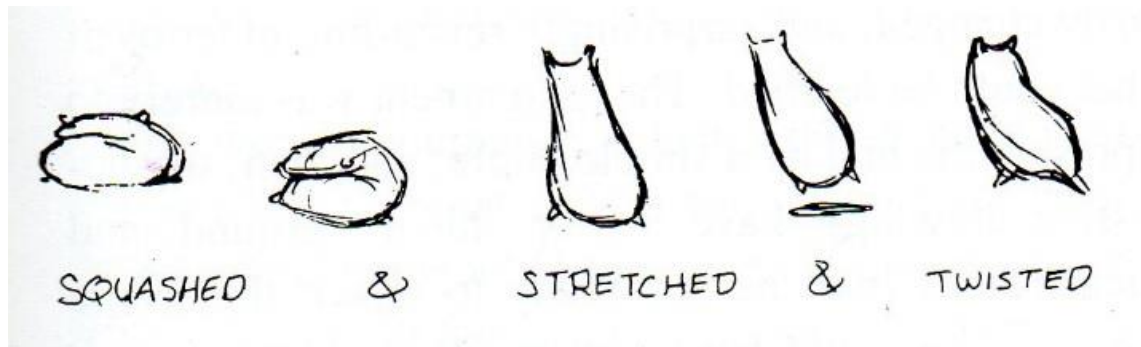
Hahmon ilmeitä on selkeämpi lukea silloin, kun kasvojen eri osat toimivat yhdessä. Kasvojen osat, kuten suu, posket, silmät ja kulmakarvat, toimivat parhaiten, kun ne ovat lähellä toisiaan. Osat mukautuvat sen mukaan miten yksi osa toimii, esimerkiksi hymyilevä suu nostaa poskia, joka taas nostaa silmiä (ks. kuvio 21). Silloin koko kasvoista näkee, että hahmo on mahdollisesti iloinen. Jos nämä kasvojen osat olisivat kaukana toisistaan tai vain yksi kasvojen osa osoittaisi tunnetta, hahmon ilmettä olisi vaikea lukea. (Johnston ja Thomas 1981, 451; Bancroft 2006, 138.)



Kuvio 22. Hahmon ikä ja luonne näytetään hahmon asennossa (Tom Bancroft 2006)

Asennot luovat asennetta hahmoon. Asennot kertovat meille hahmon tunteista, persoonallisuudesta, iästä ja muista hahmon tunnusmerkeistä (ks. kuvio 22). (Bancroft 2006, 136.) Johnston ja Thoman (1981, 47) ovat määritelleet animaation perusteet, joiden avulla animaatiot näyttää elävältä ja vakuuttavilta. Osaa näistä perusteista voi hyödyntää myös, kun esitellään hahmon persoonallisuutta asennon ja liikkeen avulla.

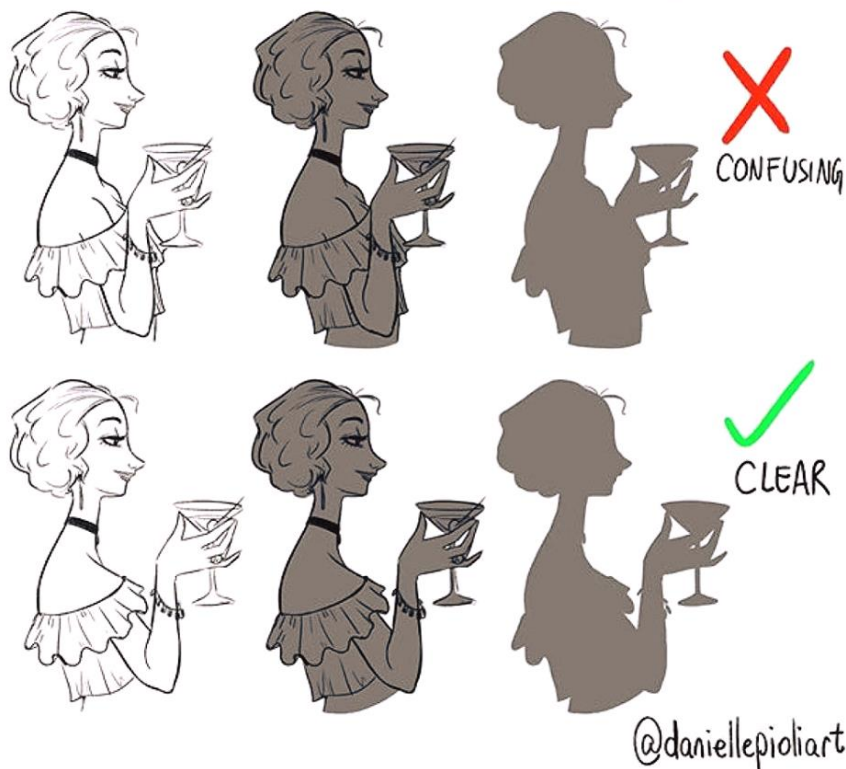




Kuvio 23. Disneyn animaattorit harjoittelivat piirtämään jauhosäkin litistämällä ja venyttämällä. Jauhosäkki säilyttää massansa litistettynä ja venyttynä (Johnston ja Thomas 1981)

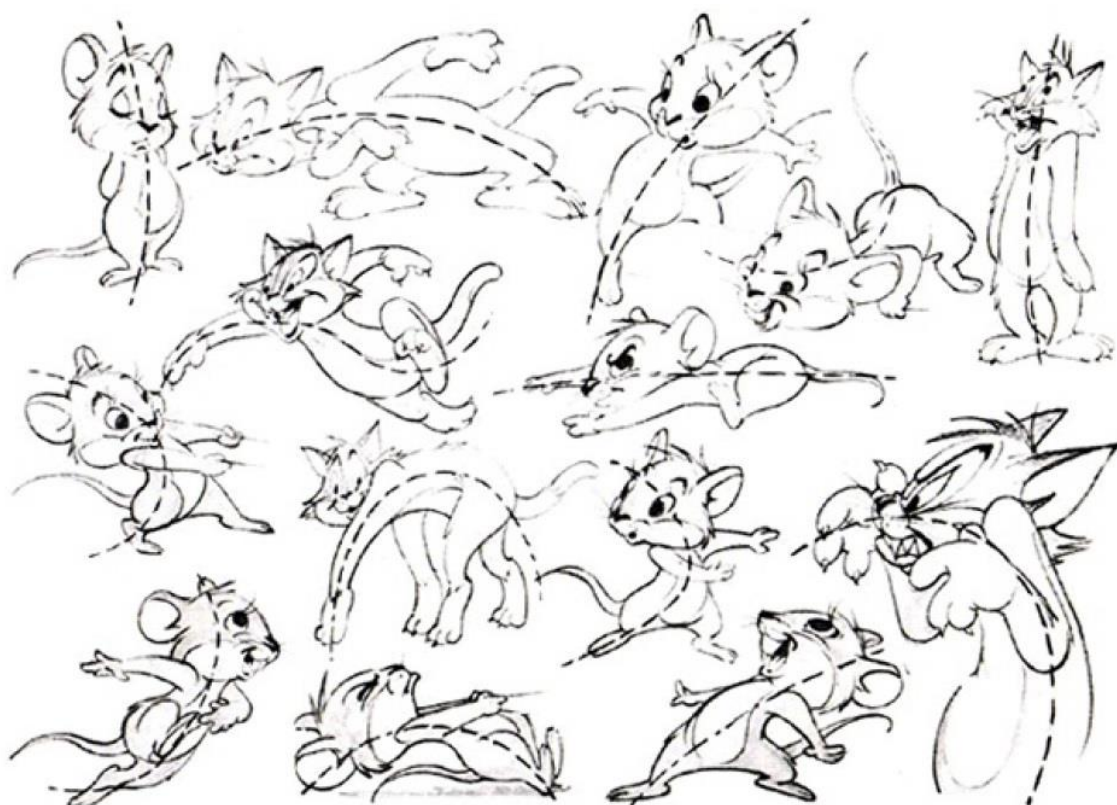
Litistäminen ja venyttäminen (engl. squash and stretch) on animaation yksi perusteista, jossa muotoa tai materiaalia litistetään tai venytetään. Tämä peruste takaa, että hahmo näyttää elävältä, kun hahmo on liikkeessä. Litistämisessä ja venyttämisessä pitää ottaa huomioon hahmon massa, joka säilyy samana, kun hahmoa litistetään ja venytetään (ks. kuvio 23). (Johnston ja Thomas 1981, 47–51.) Litistäminen ja venyttäminen eivät tuo persoonallisuutta hahmoon, mutta varmistavat että hahmo ei näytä jäykältä.

## CLEAR SILHOUETTE



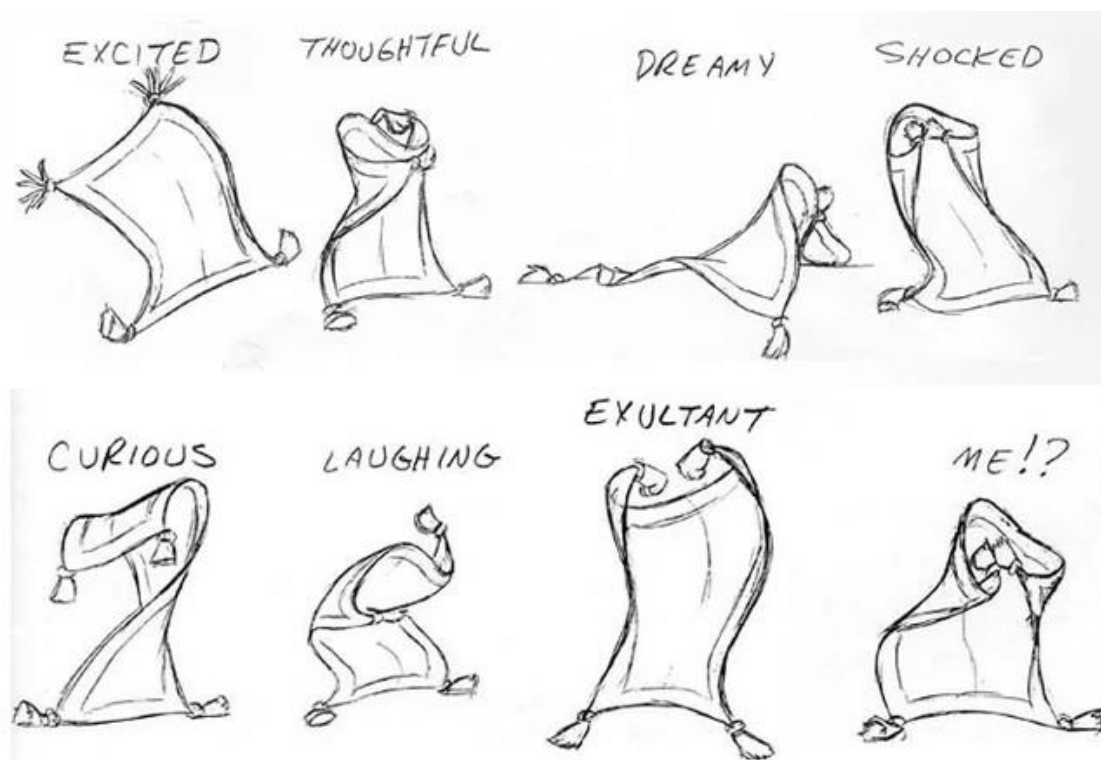
Kuvio 24. Siluetin avulla hahmon asennosta tulee selkeämpi (Danielle Pioli 2017)

Lavastaminen (engl. staging) on hahmon asennon ja liikkeen esittämistä selkeästi. Hahmo niin sanotusti lavastetaan esittämään liikettä tai tunnetta kuvailevasti ja informatiivisesti. Hahmon asennon pitää olla tunnistettava. Siluetin avulla hahmon asennon selkeyttä helpotetaan ja korostetaan. (Johnston ja Thomas 1981, 53–56.) Siluetti varmistaa, että mikään ei peitä hahmon asentoa ja asento on kuvattu selkeästi, esimerkiksi kuviossa 24 nainen pitää kädessä lasia, mutta toisessa piirroksessa käsi on kaukana kehosta, jolloin asento korostuu enemmän. Siluetin avulla hahmot myös erotetaan toisistaan (Beiman 2017, 71).



Kuvio 25. Kaaret näyttävät mihin suuntaan keho taipuu. Kaarien avulla hahmon asennosta saadaan luonnollisemman näköinen (Preston Blair 1994)

Kaaret (engl. arcs) auttavat tekemään liikkeestä luonnollisemman näköisen. Kaaren avulla nähdään mihin suuntaan kehon pitää taipua, jotta asento ei näytä jäykältä. Samoin nähdään, että mikä on kehon ja raajojen liikerata. Poikkeuksena ovat mekaaniset liikkeet, jotka liikkuvat suorassa linjassa. (Johnston ja Thomas 1981, 62–63.) Kaarista käytetään myös toista termiä toiminnan viiva (engl. line of action), joka ajaa samaa asiaa kuin kaaret (ks. kuvio 25) (Blair 1994, 90).



Kuvio 26. Taikamatolla ei ole kasvoja, joten maton kehonkielen liioittelulla katsojalla kerrotaan mitä matto on kokemassa tai tekemässä (Disney Wiki 2013)

Liioittelu (engl. exaggeration) viittaa hahmon asentojen ja ilmeiden äärimmilleen näyttämistä. Hahmo paisuttelee liikettä tai kasvojaan paljon, jotta katsojalle ei jää epäselväksi mitä hahmo on kokemassa tai tekemässä. Hahmon tunnetilat tulee näkyä liioitellusti hahmon ilmeissä ja asennoissa (ks. kuvio 26). (Johnston & Thomas 1981, 65–66.)

Vetoava (engl. appeal) tarkoittaa, että hahmosta tehdään vetoavan näköinen. Vetoava ei tarkoita, että hahmo on söpö tai kaunis. Rumakin hahmo voi olla vetoava, kunhan hahmossa on jotain, joka vetoaa katsojaan. Hahmon vetoavia tekijöitä voivat olla hahmon muodot, ulkonäkö, katsojan yhteys hahmoon ja hahmon yksinkertainen tai monimutkainen tyyli. Vetoavampaa hahmoa on mielenkiintoisempi katsoa. (Johnson 1981, 69–70; Beiman 2017, 69.)

Su ja Zhao (2011, 143) muistuttavat, että elottomat objektit, kuten esineet, eivät taivu tai veny samalla tavalla kuin eläimet ja ihmiset. Objektit säilyttävät alkuperäiset muotonsa, mutta jos hahmon persoonallisuutta ja ainutlaatuisuutta haluaa tuoda hahmossa esiin liioitteluiden ilmeiden tai eleiden avulla samalla pyrkien kuvaamaan objektia realistisesti, silloin voi yrittää tasapainottaa hahmon venyvyyttä ja joustavuutta. Tai sitten voi hyödyntää yhtä viidestä lähestymistavasta, kun suunnitellaan objektista hahmoa (ks. luku 4.1.3).



### 4.2.3 Värät

Värioppi on teoria, joka käsittelee värejä ja niiden käyttöä. Värioppi pyrkii selventämään ja mallintamaan väri-ilmiötä sekä värien merkitystä. Värät jaetaan pääväriin ja poissulkeviin vastaväriin. Pääväriä ovat punainen, keltainen ja sininen. Vastaväriä ovat oranssi, vihreä ja violetti. (Wikipedia 2015g.) Päävärien ja vastavärien välissä olevat värät ovat väliväriä, jotka ovat pää- ja vastavärien vaaleampia ja tummempia sävyjä (ks. kuvio 27).



Kuvio 27. Johannes Ittenin värioppiin mukainen ympyrä. Keskellä ovat päävärit: punainen, keltainen ja sininen. Päävärien vieressä ovat vastavärit: violetti, vihreä ja oranssi. Päävärien ja vastavärien ympärillä ovat välivärit (Wikimedia 2008)

Värien avulla hahmon personallisuutta voidaan tuoda esiin. Värät kertovat paljon hahmon luonteesta ja taustasta. Värien avulla hahmon liitetään piirteitä. Usein värikkäät hahmot jäävät parhaiten mieleen. (Tillman 2011, 110.) Värät viestivät meille ilman sanoja hahmon luonteesta, piirteistä ja tunteista (ks. kuvio 28).



Kuvio 28. Inside Out elokuvan viisi tunnetilaa vasemmalta oikealle: Kiukku, Pelko, Ilo, Inho ja Suru. Hahmoilla on tunnistettavat olomuodot sekä värimaailmat, jotka korostavat tunteiden piirteitä ja merkityksiä (Disney Wiki 2014)

Värien merkitys riippuu henkilöstä ja henkilön kulttuurista. Esimerkiksi samalla värillä voi olla eri merkitys aasialaisessa ja länsimaalaisessa kulttuurissa. Myös värin merkitys riippuu henkilöstä itsestään (Incredible Art n.d.) Alle on listattu mitä värit voivat tarkoittaa tai merkitä Tillmanin (2011, 112–114) mukaan:

- Punainen tarkoittaa toimintaa, luottamusta, rohkeutta, elinvoimaa, energiaa, so-  
taa, vaaraa, voimaa, voimaa, päättäväisyyttä, intohimoa, haluaa, vihaa ja rak-  
kautta.
- Keltainen tarkoittaa viisautta, iloa, onnellisuutta, älyä, varovaisuutta, sairautta,  
mustasukkaisuutta, pelkuruutta, mukavuudenhalua, pirteää ja optimistisuutta.
- Sininen merkitsee luottamusta, uskollista, viisautta, älykkyyttä, totuutta, ter-  
veyttä, parantumista, rauhallisuutta, ymmärrystä, pehmeyttä, tietämystä, voi-  
maa, eheyttä, vakavuutta, kunniaa, kylmyyttä ja surua.
- Violetti tarkoittaa voimaa, aatelisuutta, eleganssia, hienostuneisuutta, keino-  
tekoista ylellisyyttä, mysteeriä, taikuutta, kunnianhimoa, rikkautta, viisautta, itse-  
näisyyttä ja luovuutta.

- Vihreä merkitsee luontoa, kasvua, rahaa, tuoreutta, hedelmällisyyttä, turvallisuutta, rahaa, kestävyyttä, ylellisyyttä, optimismia, hyvinvointia, rentoutumista, rehellisyyttä, kateutta, nuoruutta ja sairautta.
- Oranssi merkitsee iloa, innostusta, luovuutta, kiehtovuutta, onnea, päättävyyttä, vetovoimaa, menestystä, rohkaisua, arvostusta, valaistusta ja viisautta.
- Musta värinä herättää voimaa, eleganssia, muodollisuutta, kuolemaa, pahaa, mysteeriä, pelkoa, surua, hienostuneisuutta, voimaa, masennusta ja surua.
- Valkoinen tarkoittaa puhtautta, uutuutta, neitsyyttä, rauhaa, viattomuutta, yksinkertaisuutta, valoa, hyvyttä ja täydellisyyttä.

#### 4.2.4 Lavasteet

Lavasteita ovat ympäristö, esineet ja/tai vaatteet, joita hyödynnetään kun samankaltaiset ja -näköiset hahmot erotetaan toisistaan. Ympäristön avulla kerrotaan, missä tilanteessa ja miljöössä hahmo on tai asuu. Vaatteet ja esineet tuovat hahmoon persoonallisuutta ja erottavat hahmon muista hahmoista. (Beiman 2017, 97–98.) Lavasteina voivat toimia myös muut hahmot. Hahmo voi reagoida toisen hahmon ulkonäköön tai tekoon, jolloin mahdollisesti saamme tietää molempien hahmojen tunnetilan.

#### 4.2.5 Symbolismi

Objektihahmoissa voi hyödyntää symbolismia. Symbolismi löytyy lähes mistä vaan. Jos jokin, esimerkiksi esine, edustaa enemmän kuin sen kirjaimellista merkitystä, se voi olla esimerkki symbolismista. Symbolismi on sanan tai taiteen käyttämistä edustamaan abstraktia ajatusta. Henkilöillä, paikoilla, sanoilla tai kohteilla voi olla symbolinen merkitys. Sen sijaan että kerrotaan mieliala tai tunne suoraan, symbolismia voidaan hyödyntää kuvailemaan näitä piirteitä. Objektit voivat symboloida eri asioita riippuen niiden tilasta. (Examples of Symbolism n.d; Beiman 2017, 39.) Wells (1998, 83) mainitsee symbolin. esimerkiksi objektin symbolin, voivan mennä monien vaiheiden läpi. Lopulta symboli voi tarkoittaa jotain muuta, mitä se alkuperin symboloi tai symbolin merkitys on muuttunut tarkoittamaan monta asiaa yhtä aikaa. Wells myös muistuttaa, että symbolin merkitys riippuu siitä, miten katsoja kokee symbolin.

Kannattaa harkita symbolismin hyödyntämistä objektihahmossa. Stereotypioista, tässä tapauksessa symbolismista, hyötyy silloin, kun halutaan että hahmon persoonallisuus tunnistetaan välittömästi. Mielenkiintoisempaa on välttää stereotyyppien tai symbolismin käyttämistä ja sen sijaan luoda hahmolle persoonallisuus hahmon kehon kielen ja ulkonäön kautta. (Beiman 2017, 85.) Objekti voi olla myös mielenkiintoisempi hahmona, jos se symboloi jotain mitä se ei ole.

## 5 Toiminnallinen osio

Tässä luvussa käsittelen ja avaan minun tekemiäni hahmosuunnitteluja. Toteutin viisi hahmo hyödyntäen teorioita, joita käsittelin aikaisimmissa luvuissa. Kolme näistä hahmoista ovat objekteja ja kaksi muuta hahmoa ovat noita ja kissa.

### 5.1 Mistä aloitin

Kun aloitin suunnittelemaan hahmojani, niin ensimmäiseksi aloin miettimään, mistä objektista tai objekteista teen hahmosuunnitelmani. En aloittanut miettimään kohdemediää tai tyyliä, vaan koin, että tärkeintä olisi valinta ensimmäiseksi objekti. Halusin että objekti liikkuu, ilmehtii ja elehtii kuin ihminen, mutta muodon ja materiaalin sallimissa rajoissa. Halusin toteuttaa objektista elävän, mutta mahdollisimman realistisen tuntuisen ja näköisen. En pitänyt ajatuksesta, että minulla olisi hahmona esimerkiksi puinen tuoli, joka pysyy venyttämään jalkoja, vaikka puu ei veny. En myöskään ihastunut ajatuksesta, että ottaisin esineen ja liimaisin vaan silmät sekä suun hahmolle. Tärkeintä minulle oli, että hahmoni tuntuisi ja näyttäisi siltä, että olisi mahdollista että kyseiset esineet voisivat oikeasti herätä liikkumaan ja tuntemaan.

Mietin miten valitsisin hahmon. Otanko sellaisen joka helppo suunnitella ja piirtää vai jotain, joka on monimutkainen suunnitella että saisin haastetta. Lopulta päätin, että suunnitellen hahmon esineestä, jota itse käytän aktiivisesti: peitostani. Tämä johtui siitä, että koin helpoksi suunnitella peitosta hahmon sen materiaalin ja muodon takia. Muut hahmot, kuten tyynyn ja pesukoneen, keksin myöhemmin kun aloitin suunnittelemaan tarinaa peitolle.

Seuraavaksi mietin kohdemedian. Aluksi ajattelin, että teen animaation tarinasta, jossa peitto ja muut hahmo esiintyvät. Aloin pitämään myös ajatuksesta, että suunnittelisin

hahmot satukirjaan ja tekisin kuvituksia hahmoista ja heidän kommelluksistaan. Loppujen lopuksi medialla ei ole väliä, sillä tein hahmoarkit (ks. luku 2.2 ja kuvio 3) hahmoista ja mielestäni hahmot sopivat tyyliltään animaatioihin tai satukirjoihin. Oma piirtotyylini liikkuu tavallisen ja yksinkertaisen (ks. luku 4.1.2) välillä. Siksi en miettinyt hahmojen tyyliä ollenkaan. Vaikka hahmoissani halusin pyrkiä realistisen tuntuihin hahmoihin, en halunnut että hahmot näyttäivät realistisen näköisiltä.

## 5.2 Tarina

Ennen kuin aloitin suunnittelemaan hahmoja, suunnittelin hahmoille taustatarinan, koska mielestäni hahmoja on helpompi suunnitella, kun heillä on taustatarina. Taustatarinan antaa hahmoille persoonallisuuden. Jos en olisi suunnittelut tarinaa hahmoille, silloin ne olisivat näyttäneet maskoteilta tai esineiltä, joilla sattuu olemaan ihmismäisiä piirteitä.

Kun aloitin suunnittelemaan ensimmäistä versioita tarinasta, tiesin että päähahmona on peitto. Muita hahmoja joita suunnittelin tarinaan, olivat tyyny ja noita. Päätin tehdä ihmisestä noidan, jotta minun ei tarvitsi erikseen selittää miksi jotkin esineet liikkuvat tai omaavat oman tahdon noidan ympärillä. Noidan tarkoitus oli myös olla vertailukohde peitolle ja tyynylle. Tyynyllä ei ollut tässä versiossa isompaa roolia. Suunnittelin tyynyn aluksi koomiseksi kevennykseksi, joka tekee hauskoja tai omituisia asioita taustalla. Kissa näkyi vaan taustalla

Ensimmäisessä tarinassa noidalla on pyykkipäivä. Kaikki vaatteet pestään ja samoin myös petivaatteet. Peitto ei pidä tästä ajatuksesta, sillä se haluaa pitää yllään vanhat lakanansa. Noidalle ja peitolle tulee riita, jonka yhteydessä peiton lakana repeytyy. Peitto lähtee suruissaan ja vihoissaan pois muiden luota. Myöhemmin noita tulee pyytämään anteeksi ja ojentaa peitolle uuden lakana, jonka peiton oli tarkoitus laittaa ylleen pesun jälkeen. Peitto antaa anteeksi ja kaikki on taas hyvin.

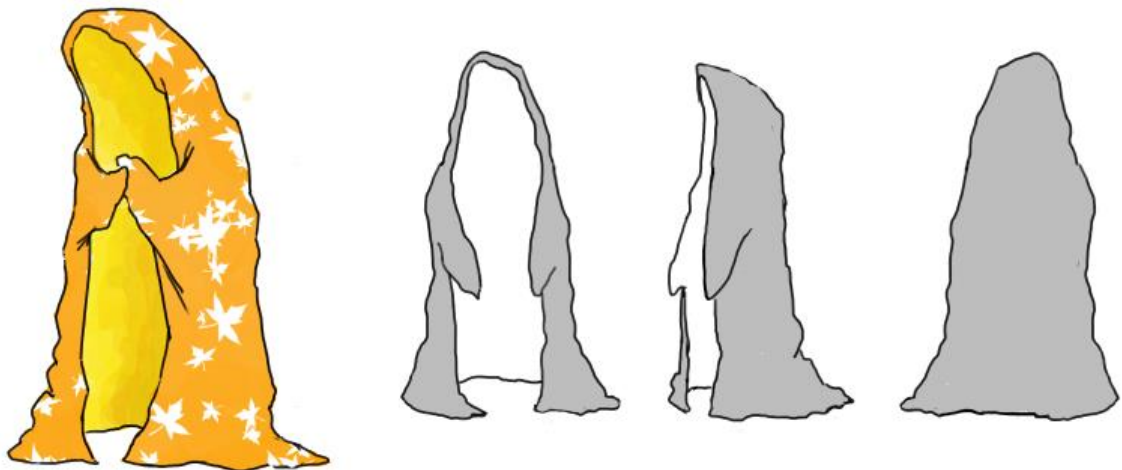
Toinen versio tarinasta syntyi, kun sain idean kolmannesta antropomorfisesta hahmosta: pesukoneesta. Silloin myös tyynyn rooli tarinassa muuttui ja tyynystä tuli aktiivisempi tekijä hieman erilaisella tavalla kuin tarinan ensimmäisessä versiossa. Ensimmäisessä versiossa tyyny oli mielestäni hieman persoonaton. Toisessa versiossa tyynyn ja peiton pystyy helpommin erottamaan toisistaan niiden eroavien persoonallisuuksien takia. Noidan rooli ei muuttunut toisessa versiossa.

Toisessa tarinassa noidalla on edelleen pyykkipäivä. Noita on viemässä pyykkejään, tyyntyä ja peittoa kellariin, sillä siellä on pesukone. Kellarissa on pimeää ja peitto ei näe mitään. Pimeässä nurkassa seisoo pyykkikone, joka päästää matalaa murinalta kuulostaa ääntä. Peitto juoksee pelästyneenä pois, koska luulee pesukonetta hirviöksi. Noita ja tyynty menevät peiton perään. Peitto löytyy pelästyneenä makuuhuoneesta. Noita ja tyynty ihmettelevät miksi peitto lähti, jolloin peitto kertoo hirviöstä, jonka näki alhaalla. Noita sanoo, ettei mitään hirviötä ole olemassa. Sen sijaan tyynty ei usko tätä, vaan ottaa noidan luudan ja käy voittamassa hirviön, joka pelotti peiton. Pesukone menee rikki ja noita joutuu etsimään vanhan ja ruostuneen pesuammeen varastosta. Koko päivän pyykit sekä tyynty ja peitto pestään pesuammeessa.

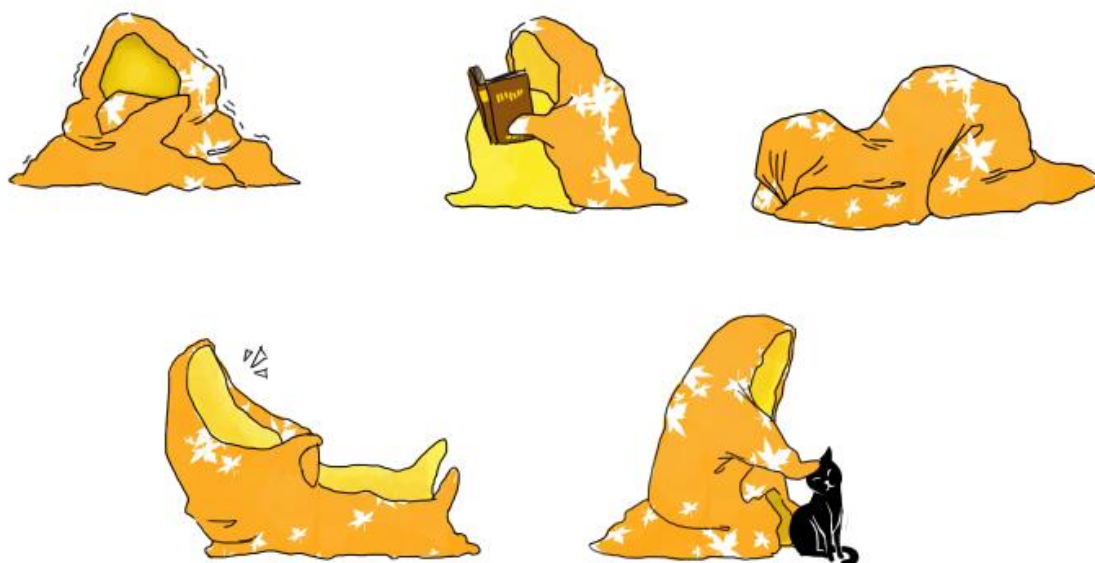
### 5.3 Hahmot

#### 5.3.1 Peitto

Kun suunnittelin peittoa, ensimmäinen ajatukseni oli, etten halua silmiä tai suuta. Silmät ja suut ovat ihmisten ehkä tunnistettavin piirre, sillä usein niistä me tulkitsemme muiden ihmisten tunteita ja ajatuksia. Halusin toteuttaa hahmon, joka viestittää ja kommunikoi kehonsa avulla. Sen takia valitsin peiton hahmokseni. Peiton muoto muistuttaa ihmiskehon muotoa.



Kuvio 29. Peiton ulkonäkö (Riikka Sohlman 2018)



Kuvio 30. Peiton varautuneisuus näkyy sen teoissa. Peitto ei ole aktiivinen hahmo ja sen takia piirsin hahmon tekemässä pieniliikkeisiä eleitä ja asentoja (Riikka Sohlman 2018)

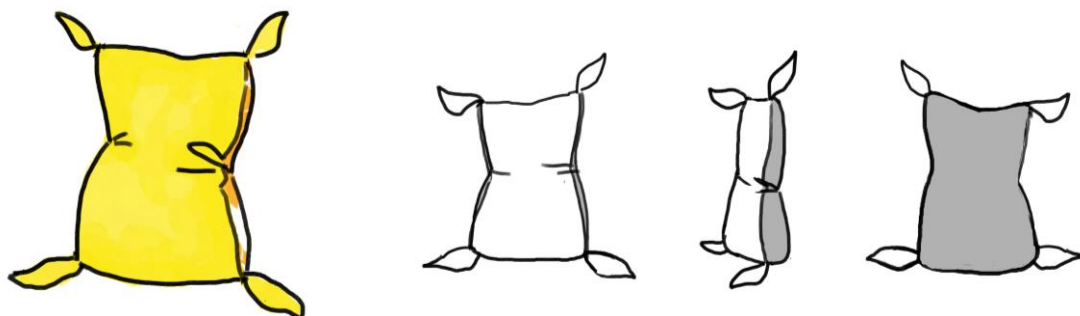
Minulla oli mielessäni selkeä persoonallisuus ja rooli peitolle. Halusin että peitto on epävarma, ujo ja pelokas. Syy miksi lopulta tein peitosta varautunen oloisen, johtui siitä, kun minulla oli mielikuva lapsena, että peitto suojaa minua öisin möröiltä. Sen sijaan, että olisin tehnyt peitosta rohkea ja itsevarman, koska peitto suojaa, päätin kääntää tämän mielikuvan ja tehdä peitosta pelokkaan ja ujon. Peiton kaapumainen olomuoto myös tuntui korostavan peiton ujoa ja pelokasta olemusta (ks. kuvio 29.)

Kun aloitin piirtämään peitolle ulkomuotoa, huomasin, etten saanut muotoa kohdilleen. Muoto ei näyttänyt tai tuntunut realistiselta. Myöhemmin tajusin, että olin pingottanut kaikki peiton kulmat ja peitto näytti enemmän paperinpalalta kuin peitolta. Tajusin että peitolla on massa, joka menee alaspäin. Viimein peitto sai kaapumaisen olomuotonsa, kun piirsin peiton alimmaisen helman kasaksi maahan. Peiton kulmat toimivat peiton raajoina.

Kuviossa 30 kun esittelin peittoa, en halunnut että peitto näyttää aktiiviselta. Peitto on varautunut ja ujo, joten päätin näyttää hienovaraisilla asennoilla peiton persoonallisuuden.

### 5.3.2 Tyyny

Kun kirjoitin ensimmäistä versioita tarinasta, tiesin että minun piti erottaa tyyny ja peitto jotenkin toisistaan. Molemmat ovat muodoltaan samanlaiset, joten mietin millä eri keinoilla pystyisin tekemään tyynystä erilaisen kuin peitosta. Halusin kuitenkin, että molemmilla on samalaisia piirteitä, kuten samanlaiset lakanat ja sen, että molemmilla ei ole kasvoja. Halusin myös tyynyn luonteen näkyä eleissä ja teoissa.

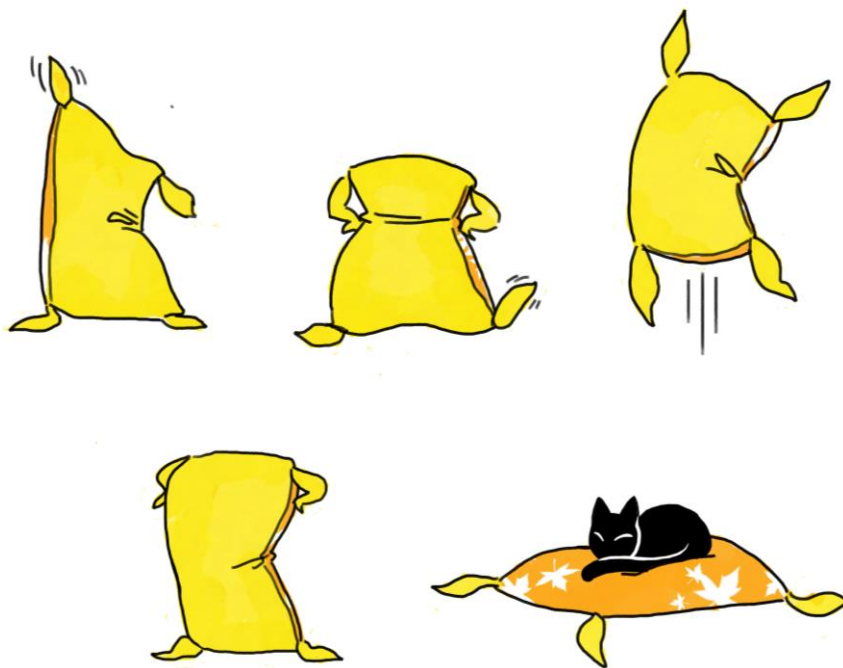


Kuvio 31. Tyynyn ulkonäkö (Riikka Sohlman 2018)

Suunnittelemani tyynyhahmo on aktiivinen ja pirteä. Usein kuitenkin miellän tyyny väsyneiksi ja laiskoiksi, koska yhdistän ne nukkumiseen ja uneen. Halusin kääntää tämän mielikuvan ympäri ja tehdä tyynystä energisen ja aktiivisen hahmon. Esimerkiksi Tyynyn väreinä ovat oranssi ja keltainen, jotka merkitsevät energiaa ja pirteyttä. Tyyny myös on toiseksi pienin hahmo tarinassa, joten halusin korostaa hahmoa sen aktiivisuudella ja persoonallisuudella.

Tyynyn alaosa on yläosaa hieman isompi massan takia, mutta muuten tyyny on suorakulmion muotoinen (ks. kuvio 31). Lisäsin kankaanpalat toimimaan käsinä. Ilman niitä tyyny olisi näyttänyt vaan yksinkertaiselta muodolta. Tein alla olevista kulmapaloista hieman isompia, koska ne toimivat jalkoina. Tyynyn suunnitteleminen ja piirtäminen oli mielestäni helppoa. Minulla ei ollut vaikeuksia miettiä, mitä tyyny tekisi tai toimisi.





Kuvio 32. Pieni ja pirteä tyyny (Riikka Sohlman 2018)

Kuviossa 32 halusin tuoda tyynyn aktiivisuutta esille eri teon. Kaikki liikkeet ja eleet kuvasin hieman liioitellen, mutta en niin paljoa, että olisin esimerkiksi venyttänyt tyynyn muodottomaksi. Tyyny on aina liikkeessä. Ainoa kerta kun tyyny joutuu olemaan paikallaan, on silloin kuin nukutaan tai kun joku nukkuu tyynyn päällä.

Halusin pitää tyynyn ja peiton lakanat samanlaisina, joten valitsin samat värit ja kuvion. Peitto ja tyyny ovat kuin sisaruksia ja en siksi viitsinyt antaa eri värejä molemmille. Vaikka keltainen ei sovi peiton luonteelle, minun mielestäni se antaa hieman pirteämmän kuvan peitosta. Keltainen ja oranssi tuo vähän vaihtelua hahmoon.

### 5.3.3 Pesukone

Mainitsin aikaisemmin, miten en pitänyt siitä, että kasvot tai raajat vain lätkäistään hahmolle, kun suunnitellaan objekteista hahmoja. Pesukoneen tapauksessa näin minun piti tehdä. Mutta sen sijaan, että olisin laittanut kasvot suoraan koneelle, yritin sulauttaa kasvojen piirteitä pesukoneeseen. Päädyin valitsemaan ylhäältä avattavan pesukoneen koneen malliksi. Toki sivustakin avattava olisi toiminut, mutta minun mielestäni ylhäältä päin avattava kone oli herttaisempi vaihtoehto.



Kuvio 33. Pesukone, jolla on silmät ja suu (Riikka Sohlman 2018)

Tein pesukoneesta hieman eläimellisen kuin inhimillisen. Pesukoneen huomattavain piirre on sen hampaat. Kun aloitin suunnittelemaan pesukonetta, halusin siitä veikeän ja eläimellisen (ks. kuvio 33). Tarinassa pesukoneen vahingossa säikäyttää peiton ja siksi päädyin miettimään piirteitä, kuten terävät hampaat, jotka näyttävät pelottavilta pimeässä. Pesukoneen tarkoitus ei ole olla pelottava, vaan halusin sen luonteesta hieman vekkulimman. Kun mietin annanko pesukoneelle silmät vai en, huomasin että pesukone näytti hieman pelottavalta, jos sillä olisi vain hampaat. Lisäsin silmät ja kielen tekemään pesukoneesta vähemmän pelottavamman. Tein silmästä pyöreän, koska ajattelin sen lisäävän pesukoneelle pehmeyttä. En lisännyt käsiä, koska muuten pesukoneesta olisi tullut liian koominen.



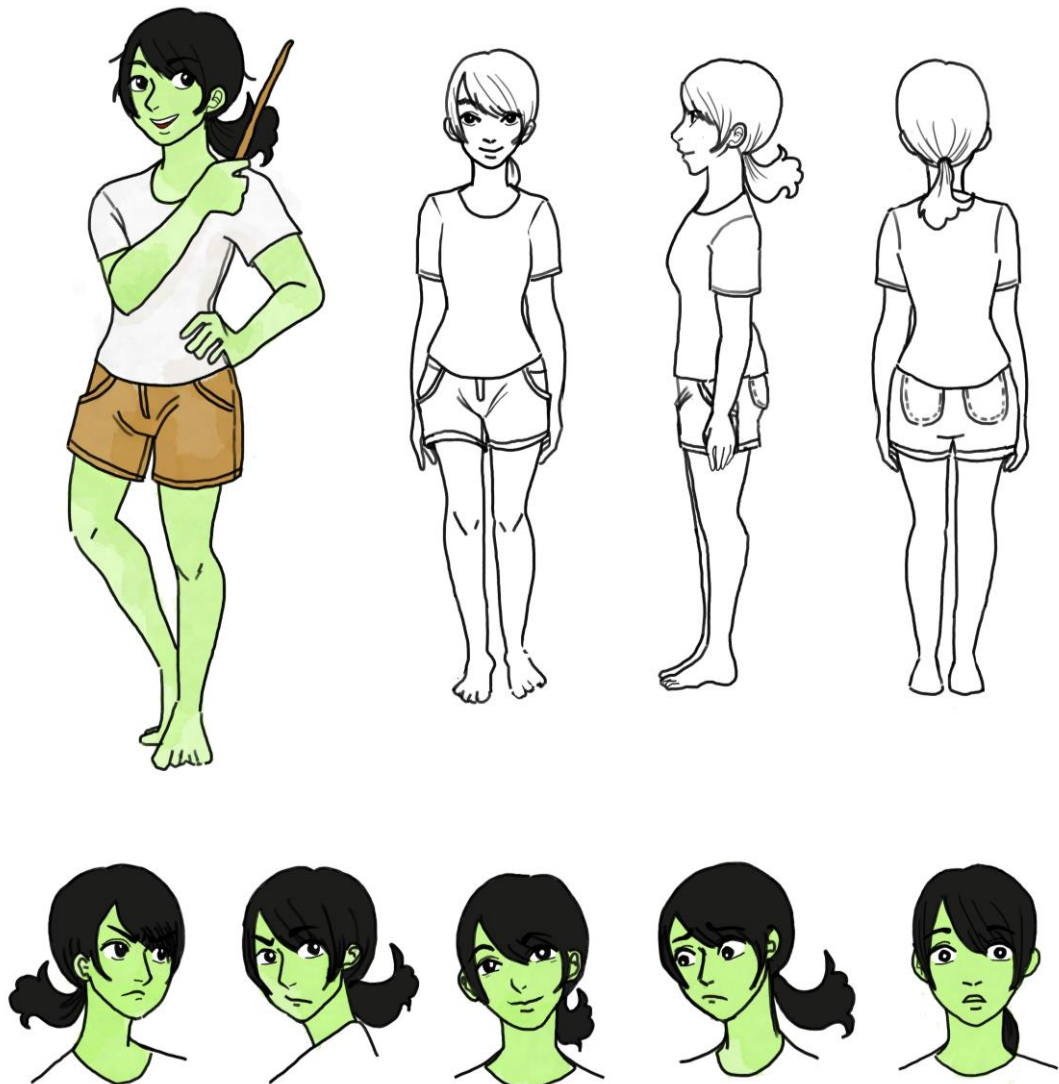
Kuvio 34. Pesukoneen muoto venyy hieman. Muuten pesukone näyttäisi jäykältä ja elottomalta (Riikka Sohlman 2018)

Kuviossa 34 yritin kuvastaa pesukoneen tunteita. Pesukone on yksinkertainen, joten se ei näytä monipuolisesti tunteitaan. Myös pesukoneen jäykkyys vaikutti ilmeiden ja eleiden esittämiseen. Silmän avulla ilmeitä on helppo esitellä, mutta pesukoneen jäykkyyden

takia joudun hieman rikkomaan muotoa, ja venyttämään hahmoa, jotta pesukoneen tunne ja teko korostuisi enemmän.

#### 5.3.4 Noita

Kun suunnittelin noidan tarinaan, niin alun perin hän oli vain tavallinen tyttö. Koin, että jotenkin minun täytyisi selittää liikkuvien objektien olemassaolo, joten tytöstä tuli noita. Noidan tarkoitus on olla vertailukohde muille hahmoille, mutta erityisesti peitolle ja tyy-nylle, koska ne molemmat ovat antropomorfisia hahmoja. Sen takia en miettinyt noidalle suurempaa ja erottuvaa persoonallisuutta. Noita on loppujen lopuksi sivuhahmo tarinassa, jonka päähahmoina ovat peitto ja tyynty.

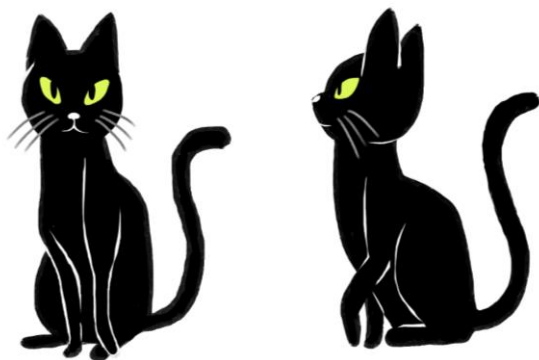


Kuvio 35. Noita (Riikka Sohlman 2018)

Ensimmäisissä luonnosversioissa, noita näytti tavalliselta tytöltä. Kun päädyin tekemään hahmosta noidan, mietin että millä visuaalisin keinoin voisin tuoda tämän esille. Mietin, että noidan tunnistaa vaatetuksista, mutta noitakaavun ja -hatun piirtäminen tuntui turhalta, kun tarinassa on menossa pyykkipäivä. Halusin pitää noidan nuorena ja modernina, mutta jollain minun piti kuvata noidan piirteitä. Lopulta päädyin antamaan noidalle vihreän ihon ja mustat hiukset. Inspiraatioina toimi Ihmemaa Ozin Lännen ilkeä noita, jonka tunnistettavimmat piirteet ovat vihreä iho, koukkunenä ja sysimusta vaatetus. Vihreän ihon ja mustien hiuksien lisäksi piirsin noidalle taikasauvan (ks. kuvio 35).

### 5.3.5 Kissa

Kissa oli viimeinen hahmo, jonka suunnittelin tarinaan. Kissalla ei ole ulkonäöllisesti mitään ihmiselle ominaista piirrettä, kuten kulmakarvoja, vaan pyrin piirtämään sen näyttämään oikealta kissalta mukaillen minun piirtotyyliäni ja niin, että sopii muiden hahmojen tyyliin (ks. kuvio 35). Sillä ei ole myöskään erottuvaa persoonallisuutta. Kissalla ei ole isoa roolia tarinassa, vaan se toimii taustahahmona ja lavasteena muille hahmoille. Kun mietin, miten erottaisin peiton ja tyynyn toisistaan, niin kissa syntyi tähän erottajan rooliin. Mietin, miten tyyny ja peitto eri tavoin reagoisivat kissaan. Peitto silittää kissaa ja muutenkin pitää kissasta (ks. kuvio 30). Tyyny taas ei pidä kissasta, koska se aina yrittää nukkua tyynyn päällä (ks. kuvio 32).



Kuvio 36. Kissa on ainoa eläinhahmo, jonka suunnittelin tarinaan. Sillä ei ole isompaa roolia, vaan se toimii lavasteena ja taustahahmona. Piirsin kissan sopimaan muihin hahmoihin, joten kissa ei näytä huomattavan realistiselta. (Riikka Sohman 2018)

Myöhemmin mietin, että olisiko minun pitänyt antaa kissalle enemmän piirteitä, jotta se olisi antropomorfinen ja jota olisi voinut verrata muihin piirtämiini hahmoihin. Lopulta kuitenkin totesin, että en tarvitse neljättä antropomorfista hahmoa vertailun kohteeksi muille.

## 6 Yhteenveto

Opinnäytetyössäni oli tarkoitus tutkia antropomorfisten hahmojen suunnittelua sekä vastata kysymyksiin, mitkä tekijät vaikuttavat antropomorfisten hahmojen suunnitteluun ja mitkä tekijät tekevät antropomorfisista hahmoista eläviä ja persoonallisia ihmisen kaltaisia olentoja. Opinnäytetyössäni keskityin miettimään ja suunnittelemaan elottomista objekteista hahmoja. Käytin lähteinä pääasiassa kirjallisuuksia, jotka käsitelivät hahmosuunnittelun ja animaation teorioita.

Kirjoittaessani opinnäytetyötä opin ymmärtämään antropomorfisuuden tasoja. En tiennyt ennen tätä opinnäytetyötä, että hahmot jaetaan tasoihin. Sekin tuli yllätyksenä minulle, että eritason hahmoja voidaan käyttää jopa saman median sisällä. Hahmosuunnittelun perusteiden lisäksi opin myös hyödyntämään animaation perusteita hahmosuunnittelussa.

Objekteista pystytään toteuttamaan elävän, ihmisen kaltaisen ja persoonallisen hahmon. Objektin muotoja, materiaaleja ja symboleja voidaan hyödyntää hahmoissa, mutta tämä riippuu siitä kuinka realistisen tuntuisen ja näköisen hahmon haluaa toteuttaa. Muodot, materiaalit ja symbolit voivat myös rajoittaa suunnittelua ja persoonallisuuden rakentamista. Ammentamalla hahmosuunnittelun ja animaation perusteita hahmosta kehittyy persoonallinen hahmo. On monia eri tapoja suunnitella hahmoja. Tärkeintä kuitenkin on muistaa, miksi, mihin ja mitä varten luo hahmoja.

Olen tyytyväinen opinnäytetyöhön. Pystyin mielestäni hyvin kiteyttämään opinnäytetyön aihealueet ytimekkäästi. Joitakin opinnäytetyön aihealueita olisi voinut käydä läpi vielä kattavammin, kuten esimerkiksi tutkia hahmosuunnittelua tai värioppia vielä tarkemmin. Koen kuitenkin että saavutin asettamani tavoitteen ja annoin riittävät vastaukset tutkimusongelmiin Toivon, että jatkossa tästä opinnäytetyöstä on hyötyä visuaalisen alan ammattilaisille ja opiskelijoille. Erityisesti mielestäni tästä opinnäytetyöstä hyötyvät animaattorit, pelinkehittäjät ja sarjakuvataiteilijat.



## Lähteet

Bancroft, Tom. 2006. Creating Characters with Personality. Watson-Guption Publications.

Beiman, Nancy. 2017. Prepare to Board! : creating story and characters for animated features and shorts. CRC Press.

Blair, Preston. 1994. Cartoon Animation. Walter Foster Publishing.

BioShock Infinite. 2013. Julkaisija 2K Games. Kehittäjä Irrational Games.

Eggleston, Brookes. 2015. Why Character Design (and Designers) are Important Right Now. Brookes Eggleston. (<http://brookeseggleston.com/why-character-design-and-designers-are-important-right-now/>) Luettu 13.1.2018

Emslie, Pete. 2007. If I Could Talk To The Animals Cartooncave-blogi. (<http://cartooncave.blogspot.fi/2007/08/if-i-could-talk-to-animals.html>) Luettu 19.3.2018

Examples of Symbolism. n.d. YourDictionary. (<http://examples.yourdictionary.com/examples-of-symbolism.html>) Luettu 15.4.2018

DocWendigo. 2013. Character Design: An Introduction. DeviantArt. (<https://docwendigo.deviantart.com/journal/Character-Design-An-introduction-350359690>) Luettu 3.1.2018

Changing Minds. n.d. STEAL characterization. ([http://changingminds.org/disciplines/storytelling/characters/steal\\_characterization.htm](http://changingminds.org/disciplines/storytelling/characters/steal_characterization.htm)) Luettu 4.1.2018

Joan, Ben. 2011. Difference Between Android and Cyborg. DifferenceBetween.net. (<http://www.differencebetween.net/technology/difference-between-android-and-cyborg/>) Luettu 20.3.2018

Incredible Art. n.d. Color Symbolism and Culture. (<https://www.incredibleart.org/lessons/middle/color2.htm>) Luettu 6.5.2018

Johnston, Ollie ja Thomas, Frank. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. Walt Disney Productions.

Maddox, Maeve. 2015. Personification vs. Anthropomorphism. Dailywritingtips. (<https://www.dailywritingtips.com/personification-vs-anthropomorphism/>) Luettu 4.1.2018

McLeod, Saul. 2009. Preoperational Stage. SimplyPsychology. (<https://www.simplypsychology.org/preoperational.html>) Luettu 18.3.2018

Modh Tuah, Nooralisa ja Wills, Gary B & Ranchhod, Ashok. 2016. The Characteristics and Application of Anthropomorphic Interface: A Design Spectrum. IARIA. ([https://www.thinkmind.org/download.php?articleid=achi\\_2016\\_19\\_20\\_20061](https://www.thinkmind.org/download.php?articleid=achi_2016_19_20_20061)) Luettu 15.3.2018

Pixar. n.d. Character Design. Pixar Animation-blogi. (<http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>) Luettu 11.1.2018

ReadWriteThink. 2004. Defining Characterization. ([http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson\\_images/lesson800/Characterization.pdf](http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson800/Characterization.pdf)) Luettu 3.1.2018

Sharpe, Annie. 2015. Breaking Down Anthropomorphism. Anniecomputersarts-blogi. (<https://anniecomputerartsblog.wordpress.com/2015/10/13/breaking-down-anthropomorphism/comment-page-1/>) Luettu 26.3.2018

Soteriou, Helen. 2012. Nintendo's mascot: from Donkey Kong to Super Mario lovers. BBC News. (<http://www.bbc.com/news/technology-18302179>) Luettu 19.1.2018

Su, Haitao ja Zhao, Vincent. 2011. Alive Character Design: For Game, Animation and Film. Harrow: CYPI Press.

The Atlantic. 2015. We Are All Mario. (<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/09/we-are-all-mario/403636/>) Luettu 19.1.2018

Tieteen termipankki. 2018. Kirjallisuudentutkimus:personifikaatio. (<http://tieteentermipankki.fi/mediawiki/index.php?title=Kirjallisuudentutkimus:personifikaatio&ol-did=475742>) Luettu 21.4.2018

Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. Elsevier.

Toy Story – leluelämää (Toy Story). 1995. Ohjaus John Lasseter. Yhdysvallat. Walt Disney Pictures ja Pixar Animation Studios. 81 min.

Urquiza-Haaz, Esmeralda ja Kotrschal, Kurt. 2015. The mind behind anthropomorphic thinking: attribution of mental states to other species. ScienceDirect. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0003347215003085#!>) Luettu 15.3.2018

Wells, Paul. 1998. Understanding Animation. Routledge.

- a. Wikipedia. 2018. Characters (arts). ([https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Character\\_\(arts\)&oldid=836130991](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Character_(arts)&oldid=836130991)) Luettu 21.4.2018
- b. Wikipedia. 2017. Persoonallisuus. (<https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Persoonallisuus&oldid=16811326>) Luettu 3.1.2018
- c. Wikipedia. 2017. Characterization. (<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Characterization&oldid=808603070>) Luettu 3.1.2018
- d. Wikipedia. 2018. Anthropomorphism. (<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Anthropomorphism&oldid=835188702>) Luettu 21.4.2018
- e. Wikipedia. 2018. Zoomorphism. (<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Zoomorphism&oldid=836453735>) Luettu 21.4.2018
- f. Wikipedia. 2018. Humanoid. (<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Humanoid&oldid=825104366>) Luettu 21.4.2018
- g. Wikipedia. 2015. Värioppi. (<https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=V%C3%A4rioppi&oldid=14669070>) Luettu 6.5.2018
- a. Wiktionary. 2017. Antropomorfinen. (<https://fi.wiktionary.org/w/index.php?title=antropomorfinen&oldid=3332077>) Luettu 19.1.2018
- b. Wiktionary. 2017. Animistinen. (<https://fi.wiktionary.org/w/index.php?title=animistinen&oldid=3065829>) Luettu 18.3.2018
- c. Wiktionary. 2017. Zoomorphic. (<https://en.wiktionary.org/w/index.php?title=zoomorphic&oldid=48203066>) Luettu 27.4.2018

## Kuvalähteet

- Kuvio 1.      Disney Wiki, 2016. Ariels.  
                  (<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/6/61/Ariels.jpg/revision/latest?cb=20160803191635>)  
                  Disney Wiki, 2016. Other Ariel.  
                  ([https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/f/f0/Other\\_Ariel.jpg/revision/latest?cb=20160803191705](https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/f/f0/Other_Ariel.jpg/revision/latest?cb=20160803191705))  
                  Disney Wiki, 2015. Ariel.  
                  (<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/a/a0/Ariel-1.png/revision/20151005124057>)  
                  Kaikki kuvat haettu 21.4.2018

- Kuvio 2. Bioshock Wiki, 2014. Dimwit & Duke.  
([https://vignette.wikia.nocookie.net/bioshock/images/b/b8/%21dim-wit\\_duke\\_dolls.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20140522172030](https://vignette.wikia.nocookie.net/bioshock/images/b/b8/%21dim-wit_duke_dolls.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20140522172030))  
Haettu 21.4.2018
- Kuvio 3. Jose Sanchez, 2017. Amelia: Character Sheet.  
(<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/006/821/065/large/jose-sanchez-perrotrope-01-layout-character-amelia1-l3.jpg?1501521644>)  
Jose Sanchez, 2017. Amelia: Body Language & Model Sheet.  
(<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/006/821/069/large/jose-sanchez-perrotrope-01-layout-character-amelia2-l3.jpg?1501518924>)  
Kaikki kuvat haettu 21.4.2018
- Kuvio 4. Nintendo World Report, 2014. Service Mario.  
(<http://www.nintendoworldreport.com/media/37294/4/1.png>)  
Haettu 13.4.2018
- Kuvio 5. World of Cars Wiki, 2017. Lighting McQueen.  
([http://worldofcarsdrivein.wikia.com/wiki/File:Lighting\\_mcqueen.png](http://worldofcarsdrivein.wikia.com/wiki/File:Lighting_mcqueen.png))  
Haettu 15.4.2018
- Kuvio 6. Medium, 2017. Clippit.  
([https://cdn-images-1.medium.com/max/1600/1\\*Mb-da6xAdWbIM-nlyd4WBDq.jpeg](https://cdn-images-1.medium.com/max/1600/1*Mb-da6xAdWbIM-nlyd4WBDq.jpeg))  
Haettu 27.4.2018
- Kuvio 7. Aku Ankka, 37/2005. Matami Mimmi: Vikurit kuriin, s. 19.
- Kuvio 8. Wikimedia, 2010. Mort.  
(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/98/Mort.jpg>)  
Haettu 21.4.2018
- Kuvio 9. Film Inquiry, 2016. Zootopia.  
(<https://www.filminquiry.com/wp-content/uploads/2016/03/Zootopia-Feature.jpg>)  
Haettu 21.4.2018
- Kuvio 10. Korea Institute of Industrial Technology. 2006. Ever-2.  
(<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=020&aid=0000371339>)  
Neil Harbisson. 2013. Neil Harbisson.  
(<https://www.flickr.com/photos/25958224@N02/8122856863>)  
Wikimedia. 2009. iCub.  
([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ICub\\_sciencefestival\\_1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ICub_sciencefestival_1.jpg))  
Kaikki kuvat haettu 15.4.2018

- Kuvio 11. Pete Emslie, 1997. 4 Degrees of Anthropomorphism.  
([http://4.bp.blogspot.com/\\_HR3Jtqlf-TiE/RroWdFcnBQI/AAAAAAAAAFg/WUzi9aaY0aU/s400/4+Degrees+of+Anthropomorphism.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_HR3Jtqlf-TiE/RroWdFcnBQI/AAAAAAAAAFg/WUzi9aaY0aU/s400/4+Degrees+of+Anthropomorphism.jpg))  
Haettu 27.4.2018
- Kuvio 12. Annie Sharpe, 2015. Character Categories.  
(<https://anniecomputerartsblog.files.wordpress.com/2015/10/character-categories.jpg?w=700&h=467>)  
Haettu 27.4.2018
- Kuvio 13. Annie Sharpe, 2015. Scale.  
(<https://anniecomputerartsblog.files.wordpress.com/2015/10/scale.jpg?w=700&h=467>)  
Haettu 27.4.2018
- Kuvio 14. The Story Department. 2010. Andy's Toys.  
(<https://thestorydepartment.com/wp-content/uploads/2010/07/TSE0AAW1-4.jpg>)  
Pop Poppa. 2014. Sid's Toys.  
(<https://poppoppa.files.wordpress.com/2014/03/sids-toys-toy-story.jpg>)  
Kaikki kuvat haettu 27.4.2018
- Kuvio 15. Youtube, 2010. Transformers: Energon.  
(<https://i.ytimg.com/vi/FyXDXNCB5N8/maxresdefault.jpg>)  
Haettu 29.4.2018
- Kuvio 16. Youtube, 2013. Otrivin Sensitive.  
(<https://i.ytimg.com/vi/W3niJ64fvV0/maxresdefault.jpg>)  
Haettu 29.4.2018
- Kuvio 17. Sanrio Wiki. 2017. Hello Kitty.  
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/sanrio/images/1/10/Hello-kitty.png/revision/latest?cb=20171105235741>)  
Garfield. n.d. Garfield.  
([https://d1ejxu6vyszt15.cloudfront.net/characters/garfield-image-29095046\\_1024x.jpg](https://d1ejxu6vyszt15.cloudfront.net/characters/garfield-image-29095046_1024x.jpg))  
Cats Don't Dance Wiki. 2010. Danny.  
([https://vignette.wikia.nocookie.net/catsdontdance/images/5/5c/194625\\_1240363393911\\_400\\_300.jpg/revision/latest?cb=20101129235111](https://vignette.wikia.nocookie.net/catsdontdance/images/5/5c/194625_1240363393911_400_300.jpg/revision/latest?cb=20101129235111))  
Disney Wiki. 2014. Duchess.  
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/5/5f/Aristocats-disney-screencaps.com-3087.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20140801174406>)  
Shrek Wiki 2015. Puss in Boots.  
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/shrek/images/e/ef/Puss-in-Boots.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/480?cb=20150119042808>)  
Kaikki kuvat haettu 3.5.2018



- Kuvio 18. Haitao Su ja Vincent Zhao, 2011. Alive Charracter Design: For Game, Animation and Film, s. 145–146.
- Kuvio 19. Harriet Wilson, 2015. Character Shapes.  
([http://1.bp.blogspot.com/-P9cXrr-lrcIQ/VldHLBeZ0jI/AAAAAAAAACIk/f1Ur3\\_YJABs/s1600/sketches-basic-shapes.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-P9cXrr-lrcIQ/VldHLBeZ0jI/AAAAAAAAACIk/f1Ur3_YJABs/s1600/sketches-basic-shapes.jpg))  
Haettu 4.5.2018
- Kuvio 20. Riikka Sohlman, 2018.
- Kuvio 21. Tom Bancroft, 2006. Creating Characters with Personality, s. 138
- Kuvio 22. Tom Bancroft, 2006. Creating Characters with Personality, s. 136
- Kuvio 23. Johnston Ollie ja Thomas Frank. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation, s. 49.
- Kuvio 24. Danielle Pioli, 2017. Clear Silhouette.  
(<https://www.instagram.com/p/BRlgRKHAdnS/>)  
Haettu 6.5.2018
- Kuvio 25. Blair Preston, 1994. Cartoon Animation, s. 91.
- Kuvio 26. Disney Wiki, 2013. Magic Carpet  
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/5/55/CarpetMoods1.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20130519003549>)  
Disney Wiki, 2013. Magic Carpet  
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/2/25/CarpetMoods2.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20130519003617>)  
Kaikki kuvat haettu 6.5.2018
- Kuvio 27. Wikimedia, 2008. Color Wheel.  
([https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Farbkreis\\_It-ten\\_1961.svg&oldid=104052201](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Farbkreis_It-ten_1961.svg&oldid=104052201))  
Haettu 6.5.2018
- Kuvio 28. Disney Wiki, 2014. Emotions.  
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/4/4e/Inside-Out-Meet-your-emotions-3.png/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20141122180109>)  
Haettu 6.5.2018
- Kuvio 29. Riikka Sohlman, 2018.
- Kuvio 30. Riikka Sohlman, 2018.

Kuvio 31. Riikka Sohlman, 2018.

Kuvio 32. Riikka Sohlman, 2018.

Kuvio 33. Riikka Sohlman, 2018.

Kuvio 34. Riikka Sohlman, 2018.

Kuvio 35. Riikka Sohlman, 2018.

Kuvio 36. Riikka Sohlman, 2018.